

PC ACTION
WWW.PCACTION.DE
DVD
XXL 8 GByte
11. JAHRGANG
AUSGABE 131
1/2007
DEZEMBER
€ 4,99
2 VOLLVERSIONEN
SKISPRINGEN
Heißes Spiel für kalte Tage: Spring dich flott zum Schanzengott!
Ski Springen Winter 2006
KNIGHT ONLINE
Menschen gegen Orks: Episches Online-Rollenspiel ohne Monatsgebühren
+ 2 TOP-ADD-ONS
DER SCHATTEN VON UNDERNZIT
Aufregende Bonusabenteuer für das Bioware-Rollenspiel Neverwinter Nights
Vollversion Neverwinter Nights benötigt!
VIETCONG 2: FIST BRAVO
Brandneue Erweiterung für den Vietnam-Shooter
Vollversion Vietcong 2 benötigt!
MASSENWEISE MAPS & MODS!
OBLIVION BLOOD & MUD 3:
Diese exklusive Super-Mod gibt es nur hier!
2142 BATTLEFIELD
DIE 1-GBYTE-DEMO AUF DVD!
ES LEBT! SPIELBERICHT + VIDEO
S.T.A.L.K.E.R.
RAN AN DEN GEIGERZÄHLER: DER TSCHERNOBYL-SHOOTER IST FAST FERTIG – LIES, WAS SICH GEÄNDERT HAT!
EXTRA-REPORT: Zensur in deutschen Spielen
NEED FOR SPEED: CARBON
Der kurvige Schluchtenflitzer im Zulassungs-Test
Ab Seite 126
SCARFACE
Fieser als GTA: Das Action-Spektakel zum Kultfilm.
Ab Seite 76
DER HERR DER RINGE ONLINE
Exklusiv enthüllt: Weck das PvP-Monster in dir!
Ab Seite 68
sterreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, panien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, uxemburg € 5,80
16
usk

WWW.HEIMSPIEL-EISHOCKEYMANAGER.DE

FÜHREN SIE EIN TEAM!

Lenken Sie die Geschicke Ihres Teams. Kümmern Sie sich um den Nachwuchs und entscheiden Sie, welches Jungtalent in den Kader Ihrer Mannschaft aufgenommen wird. Daneben sorgen Sie für eine schlagkräftige Aufstellung sowie Taktik für die nächsten Matches und kaufen auf dem Transfer-Markt Top-Athleten ein. Behalten Sie dabei jedoch stets die Spielergehälter im Auge und ziehen Sie immer lukrativere Werbeverträge an Land, um Ihre Ausgaben zu decken.

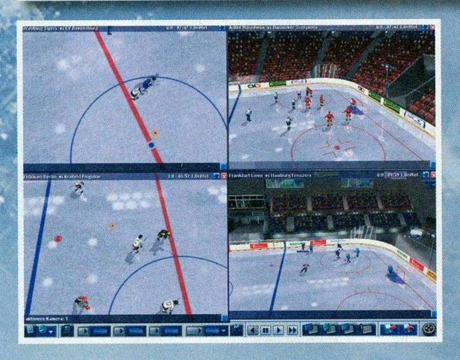
HEIMSPIEL EISHOCKEYMANAGER 2007





LIZENZ DER DEL UND ASSTEL 2. BUNDESLIGA

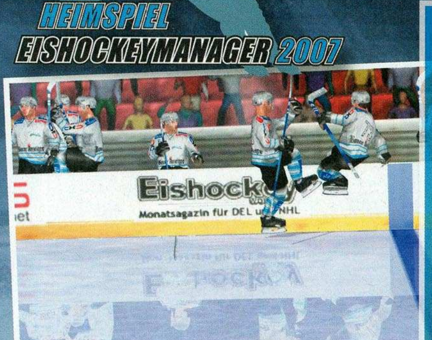
Wählen Sie aus über 30 lizensierten Mannschaften, von den coolen Hamburg Freezers über die Eisbären Berlin bis hin zu den gefährlichen Kölner Haien. Dank der offiziellen Lizenz der Deutschen Eishockeyliga werden die packenden Spiele in Nachbildungen der Original-Eishallen ausgetragen, was für eine perfekte Eishockey-Stimmung im Wohnzimmer sorgt.







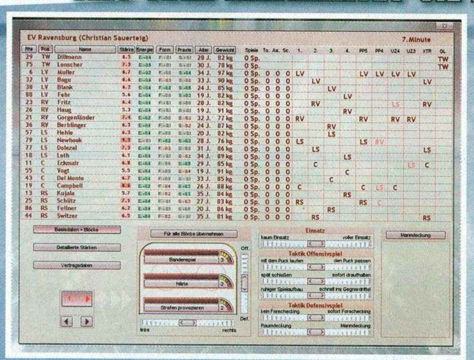
HEIMSPIEL
EISHOCKEYMANAGER 2007



MEHRSPIELER-WETTKAMPF

Zeigen Sie Ihren Freunden im Mehrspielermodus, dass Sie der beste Team-Chef sind. Bis zu vier Hobbymanager treten gemeinsam an einem Rechner an und fechten untereinander die Meisterschaft aus. Hier kommt es auf Ihr taktisches Geschick und goldenes Händchen beim Spielereinkauf an. Die richtige Spielaufstellung und Ihr schlagkräftiges Team entscheiden über Sieg oder Niederlage. Es warten lange, fesselnde Spielabende auf Sie. Gehen Sie die Herausforderung ein!

SIEG ODER NIEDERLAGE? SIE HABEN ES IN DER HAND!





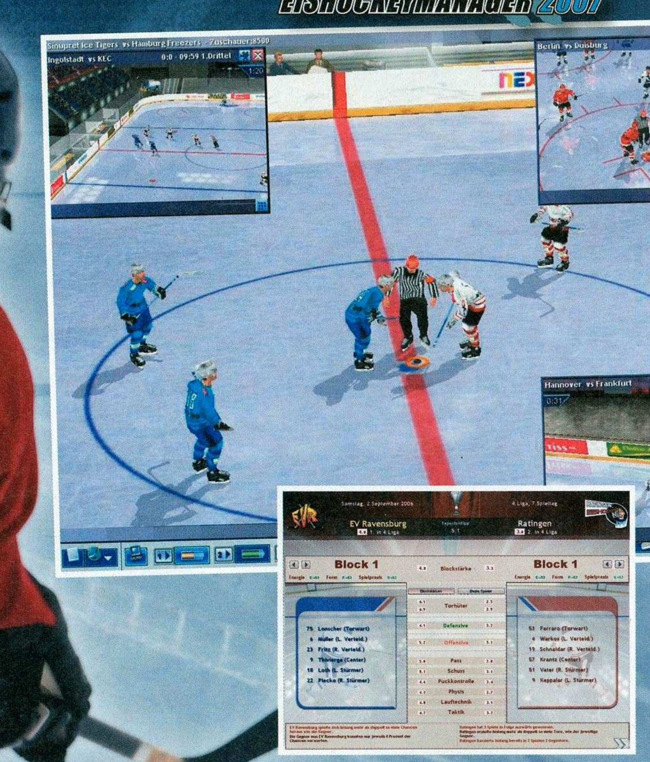
DEUTSCHLAND IST WELTMEISTER!

Arbeiten Sie hart und führen Sie Ihr Team an die Spitze der deutschen Liga. So bekommen Sie vielleicht die Chance, einmal im Jahr der neue Nationaltrainer zu werden. Dann heißt es für Sie, die deutsche Auswahl an die Weltspitze zu führen. Da viele der amerikanischen und kanadischen Mannschaften ebenfalls originalgetreu im Spiel enthalten sind, gestaltet sich die WM äußerst authentisch und spannend.





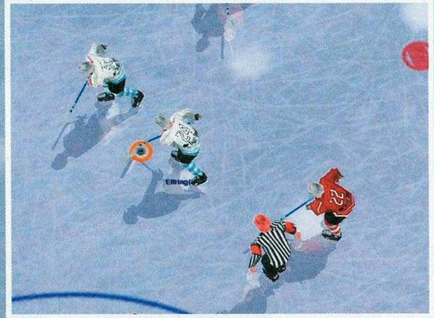




ÜBERARBEITETE TECHNIK!

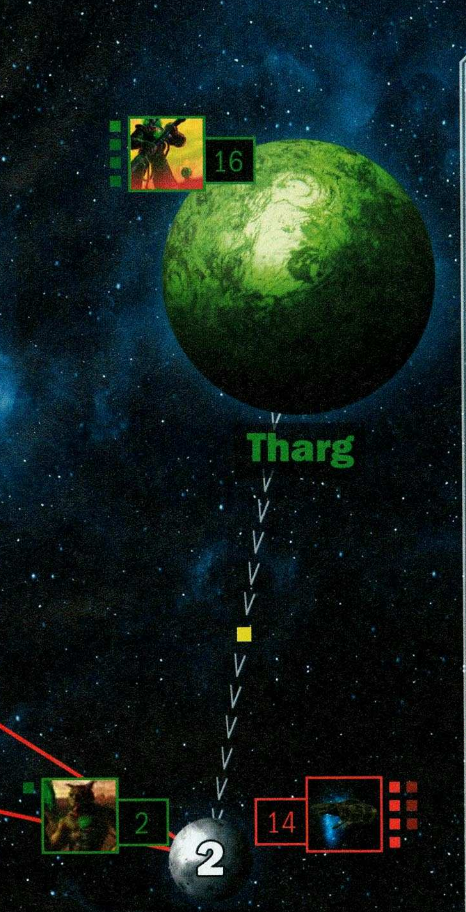
Dank der überarbeiteten Grafik, der dynamischen Licht- und Schatteneffekte sowie der realistischen Animationen fühlen Sie sich nun mittendrin statt nur dabei. Der Textmodus für schwächere Systeme, Taktikfüchse und Analytiker wird Sie durch seine rasanten Spielbeschreibungen ebenfalls mächtig ins Schwitzen bringen. Adrenalinschübe sind garantiert!





Weitere Informationen siehe Impressum Seite 193





Innovatives Gameplay

Lassen Sie sich vom innovativen Mix aus rundenbasierter Strategie und Sammelkartenspiel fesseln. Sammeln, tauschen und handeln Sie mit Karten und spielen Sie diese sogar online in Echtzeit aus. Führen Sie Ihre Armeen im spannenden Strategieteil zum Erfolg, indem Sie eine der Siegbedingungen erfüllen. Wählen Sie aus zehn fantastischen Rassen – von den allseits geschätzten Menschen über die fanatischen Androiden bis hin zu den käferähnlichen Thrass. Durch die verschiedenen Fähigkeiten und Hintergründe unterscheiden sie sich alle in ihren Startbedingungen und Taktiken. Lang anhaltender Strategiespaß und fesselnde Partien sind garantiert.



Kämpfen Sie mit bis zu vier Gegnern im nervenaufreibenden Mehrspielermodus über das Internet. Schließen Sie sich dort zu Zweier-Teams zusammen oder arbeiten Sie jeder für sich, um Ihre Ziele zu verfolgen.



Das komplett lokalisierte Spiel wird Ihre Sammelleidenschaft befriedigen. Individuell erstellbare Kartendecks sorgen für immer neue Spielerlebnisse.



Einzelspieler dagegen wechseln in die spannenden Solo-Kampagnen, auf die Sie durch das ausführliche Tutorial bestens vorbereitet werden.



Weitere Informationen siehe Impressum Seite 193

Die Redaktion

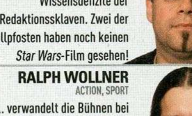


HEINRICH LENHARDT
ROLLENSPIELE, SPORT
... bereitet sich in seiner Eigenschaft als Zugezogener durch eine Lebkuchen-Diät auf den Nürnberger Christkindlesmarkt vor (burp!).



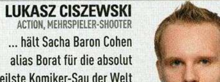
JOACHIM HESSE
ACTION, ADVENTURES
... grüßt die PC ACTION-Leser vom Slayer-Konzert in München, alle Dead-United-Fans und diejenigen, die gern *Decathlon* spielen!

HARALD FRÄNKEL
ACTION, SPORT
... sammelt neben alten Computer- und Videospielen und Romanheften jetzt auch noch Superman-Comics und hat deshalb kein Geld für Essen mehr.



WOLFGANG FISCHER
ROLLENSPIELE, ACTION
... ist erschrocken über die Wissensdefizite der Redaktionssklaven. Zwei der Vollpfosten haben noch keinen *Star Wars*-Film gesehen!

RALPH WOLLNER
ACTION, SPORT
... verwandelt die Bühnen bei Dead-United-Konzerten in ein Blutbad und wünscht seiner Mutti gute Besserung!

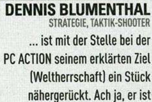


LUKASZ CISZEWSKI
ACTION, MEHRSPIELER-SHOOTER
... hält Sacha Baron Cohen alias Borat für die absolut geilste Komiker-Sau der Welt und sagt Schalom, Dennis Blumenthal.



ALEXANDER FRANK
STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE
... spart für einen Laptop, nachdem er im Suff auf seinen PC gereihert hat. Bestechungsspenden sind willkommen!

MARC BREHME
MODS, ADVENTURES
... hat bereits den ganzen Vorrat an Lebkuchen in seiner Umgebung aufgekauft und beginnt nun damit, sich den Winterspeck anzufuttern.



DENNIS BLUMENTHAL
STRATEGIE, TAKTIK-SHOOTER
... ist mit der Stelle bei der PC ACTION seinem erklärten Ziel (Weltherrschaft) ein Stück nähergerückt. Ach ja, er ist Atheist. Hallo PC ACTION-Leser!



CHRISTIAN GÜRNTH
STRATEGIE, ACTION
... freut sich über Dennis' witzige Betonung des Wortes „Ich" und will endlich wieder eine aktuelle Konsole haben. Geschenke sind willkommen!

ANDREAS BERTITS
MODS, STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... will nicht darüber sprechen, dass er kürzlich 30 geworden ist und heult leise in den Busen seiner Frau. Aber wenigstens sieht er noch aus wie 18.



Ho! Ho! Ho!



Und wieder müssen sich PC ACTION-Leser an eine neue Visage gewöhnen: Dennis Blumenthal ist da.

Bertits: Mensch, in der Redaktion wird es immer enger. Ich finde, die Kollegen Gürnth und Fischer sollten abnehmen.

Ciszewski: Ich glaube, das liegt nicht am Fettgehalt der Redaktion, sondern an dieser riesigen Kiste, aus der merkwürdige Geräusche kommen.

Fischer: Hurra, mein Kindersklave aus Pakistan ist endlich da!

Hesse: Sie Perverser! Schweinen Sie lieber noch ein paar Palas mit Ihren fünfzehn Level-70-Charakteren in *World of Warcraft: The Burning Crusade*.

Fränkel: Moment, die Kiste bewegt sich! Hesse, sollten wir nicht lieber das Bombeneinsatzkommando rufen?

Wollner: Aber dafür haben wir doch unsere Volontäre. Da Herr Frank nach seiner Tschernobyl-Reise mit den *S.T.A.L.K.E.R.*-Entwicklern nur noch mit seinen Betreuern laufen kann, muss Kollege Gürnth ran.

Gürnth (macht die Kiste auf): Ich bin jung und brauche das Geld.

Blumenthal (kommt raus): Hurra, endlich frei! Hallo Redaktion, Blumenthal mein Name!

Fränkel: Merkwürdiger Name, merkwürdiges Gesicht – was will dieser Typ hier?

Blumenthal: Herr Hesse hat mich eingestellt, ich bin der neue Volontär.

Brehme: Ja ist denn heute schon Weihnachten? Zudem habe ich mir doch eine vollbusige Brünette als neue Mitarbeiterin gewünscht.

Fischer: Naja, immerhin haben wir nun jemanden, der Top-Titel wie *Jagdfieber* und *Terrorist Takedown: Covert Operations* testen darf.

Lenhardt: Und was ist mit den wirklich guten Spielen wie *Need for Speed: Carbon, Splinter Cell: Double Agent* und *Armed Assault*?

Frank: Manno, ich will aber das neue *Anno*!

Hesse: Ruhig Blut, in der aktuellen PC ACTION-Ausgabe findet der Leser alles, was er begehrt.

AUSSERDEM IM HANDEL:

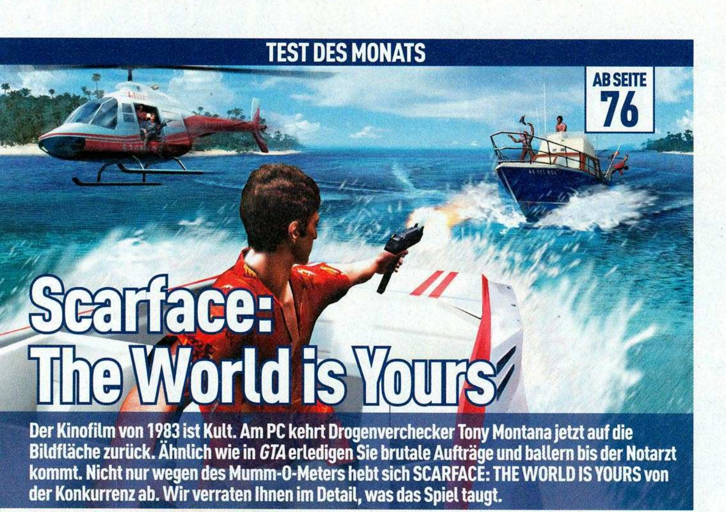
Sonderheft 2/2006: Oblivion
Lösungen, Riesenlandkarte, Mods und vieles mehr zum Rollenspiel-Hit.



Sonderheft 3/2006: Maps & Mods
Die Redaktion kürt die besten Gratis-Erweiterungen für Ihre Lieblingsspiele.

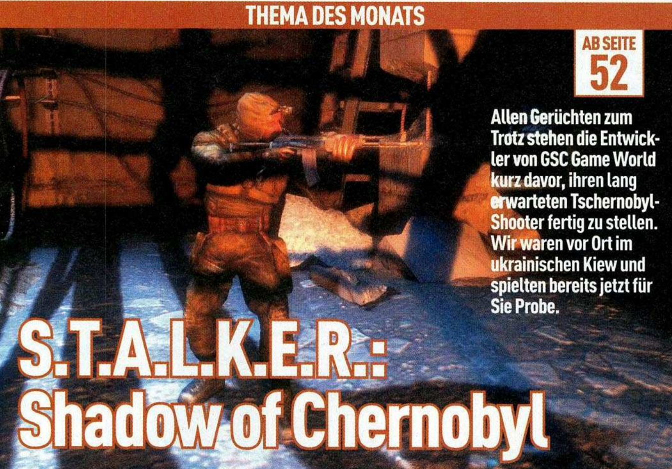


TEST DES MONATS



Der Kinofilm von 1983 ist Kult. Am PC kehrt Drogenverchecker Tony Montana jetzt auf die Bildfläche zurück. Ähnlich wie in *GTA* erledigen Sie brutale Aufträge und ballern bis der Notarzt kommt. Nicht nur wegen des Mumm-O-Meters hebt sich SCARFACE: THE WORLD IS YOURS von der Konkurrenz ab. Wir verraten Ihnen im Detail, was das Spiel taugt.

THEMA DES MONATS



Allen Gerüchten zum Trotz stehen die Entwickler von GSC Game World kurz davor, ihren lang erwarteten Tschernobyl-Shooter fertig zu stellen. Wir waren vor Ort im ukrainischen Kiew und spielten bereits jetzt für Sie Probe.

BLICKPUNKT



Ständig kommen in Deutschland Spiele auf den Markt, die sich inhaltlich von internationalen Versionen unterscheiden. Warum gibt es geschnittene Spiele? Was genau wird entschärft? Und welche Titel sind betroffen? PC ACTION präsentiert Ihnen überraschende Erkenntnisse.

PC ACTION 1/2007

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • E-MAIL: leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

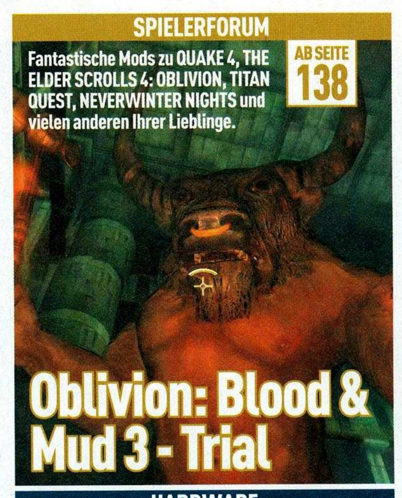
TEST DES MONATS:

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

SPIELERFORUM



Fantastische Mods zu QUAKE 4, THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION, TITAN QUEST, NEVERWINTER NIGHTS und vielen anderen Ihrer Lieblinge.

AB SEITE 138

Oblivion: Blood & Mud 3 - Trial

HARDWARE

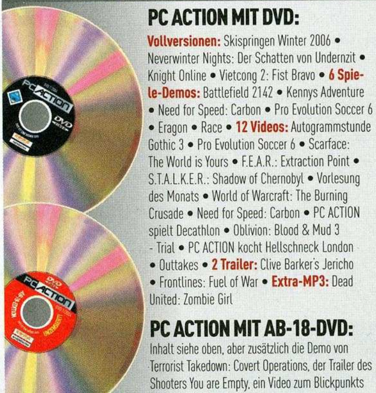


AB SEITE 182

Das neue Zuhause für Ihren PC

Ihre Hauptplatine fühlt sich in ihrem alten Zuhause nicht mehr wohl? Wir präsentieren Ihnen eine Reihe neuer und empfehlenswerter PC-Gehäuse.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

Vollversionen: Skispringen Winter 2006 • Neverwinter Nights: Der Schatten von Undernzit • Knight Online • Vietcong 2: Fist Bravo • **6 Spiele-Demos:** Battlefield 2142 • Kennys Adventure • Need for Speed: Carbon • Pro Evolution Soccer 6 • Eragon • Race • **12 Videos:** Autogrammstunde Gothic 3 • Pro Evolution Soccer 6 • Scarface: The World is Yours • F.E.A.R.: Extraction Point • S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl • Vorlesung des Monats • World of Warcraft: The Burning Crusade • Need for Speed: Carbon • PC ACTION spielt Decathlon • Oblivion: Blood & Mud 3 - Trial • PC ACTION kocht Hellschneck London • Outtakes • **2 Trailer:** Clive Barker's Jericho • Frontlines: Fuel of War • **Extra-MP3:** Dead United: Zombie Girl

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, aber zusätzlich die Demo von Terrorist Takedown: Covert Operations, der Trailer des Shooters You are Empty, ein Video zum Blickpunkts „Schnitte in Spielen" sowie erweiterte Videos von F.E.A.R.: Extraction Point und Scarface.

AUF SEITE 192: DER KOMPLETTE INHALT DER DVD

Spiele in diesem Heft

TOP NEWS

Zwei US-Kollegen helfen Ihnen, ein deutsches MG-Nest zu beseitigen.

»Verschärftes Training: 110-Meter-Hürden.«

Als Boyd Travers sinken Sie mit Ihrem Fallschirm dem Boden entgegen.

»Bei der FDP kann mich keiner mehr leiden, ich will nicht mehr leben!«

Die US-Armisten nehmen Wehrmachtssoldaten aufs Korn.

»Bei Glatzköpfen überflüssig: Haarmetz.«

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Europa-Tournee

Alles Gute kommt von oben. Zumindest beim neuesten Teil der populären Weltkriegs-Serie *Medal of Honor*.

EGO-SHOOTER | Optimistisch wie PC ACTION-Redakteure nun mal sind, glaubten wir den Worten von Patrick Gilmore, dem Produzenten von *Medal of Honor: Airborne*, der vor knapp einem Jahr den neuen Weltkriegs-Shooter von EA für Ende 2006 ankündigte. Nun ja, jetzt ist es soweit, aber die Veröffentlichung von *Airborne* liegt immer noch in weiter Ferne. Um die ungeduldigen Gemüter der Spielergemeinde nicht zu erzürnen, veröffentlichten die Macher von EA Los Angeles auf ihrer Internetseite endlich neue Bilder zum dritten PC-Teil von *Medal of Honor*, darunter eine Impression der Fallschirmflüge, mit denen *Airborne* aufwartet. Denn um zu den umkämpften Schauplätzen in Europa zu gelangen, wagen Sie als amerikanischer Fallschirmjäger Boyd Travers den Schritt aus luftiger Höhe und ziehen dann, anders als einst Jürgen W. Möllemann, rechtzeitig die Reißleine. Sie schweben gemächlich dem verwüsteten, aber optisch sehr überzeugenden Erdboden entgegen und machen sich bereit für erbitterte Infanterieschlachten. An die künstliche Intelligenz stellt EA Los Angeles höchste Ansprüche. So sollen die virtuellen Wehrmachtssoldaten und Ihre US-Kameraden je nach Umgebung selbstständig Deckung suchen und die Gefährlichkeit der Situation abschätzen. Gegner, die nur Kanonenfutter darstellen, finden Sie also hoffentlich nicht in *Medal of Honor: Airborne*. Wir hoffen, dass wir nicht mehr allzu lange warten müssen. Als neuen offiziellen Termin gab EA das erste Quartal des kommenden Jahres an. Und da wir Optimisten sind, glauben wir das auch.

Lukasz Ciszewski

Info: www.ea.com/moh/airborne

»Bekommt niemand gerne verpasst: Zäpfchen.«

HARKER

Aktive Sterbehilfe

In *Harker* geht Protagonist Jonathan auf einen Rachefeldzug und pfählt dabei massenweise Vampire.

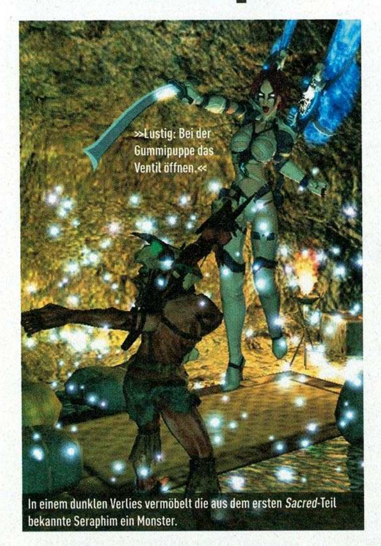
Genau 111 Jahre hat er darauf gewartet: Jonathan Harker, Protagonist aus Bram Stokers Roman *Dracula*, bekommt sein eigenes Spiel.

ACTION-ADVENTURE | The Collective arbeitet an einem von Stokers *Dracula* inspiriertem Spiel mit Namen *Harker*. Das verkündete ein Sprecher des kalifornischen Entwicklerstudios. Der Spieler übernimmt – wer hätte das vermutet? – die Rolle von Jonathan Harker, der nach dem Tod seiner Frau Mina einen persönlichen Rachefeldzug gegen Vampire startet. Die Handlung ist im 18. Jahrhundert angesiedelt und führt an viele Schauplätze dieser düsteren Zeit. Die Entwickler versprechen ein intensives Spielerlebnis und komplexe Nahkämpfe. Bisher ist *Harker* lediglich für die nächste Konsolengeneration angekündigt. Die Erfahrung jedoch lehrt uns, dass Titel dieser Art in den meisten Fällen auch eine PC-Umsetzung erfahren. Als angepeiltes Erscheinungsdatum geben die Entwickler 2008 an. Dennis Blumenthal

Info: www.collectivestudios.com

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Geduldsspiel



In einem dunklen Verlies vermöbelt die aus dem ersten *Sacred*-Teil bekannte Seraphim ein Monster.

Es kommt! Aber erst im nächsten Jahr. Wir trösten Sie aber wenigstens mit einigen neuen Informationen zu *Sacred 2*.

ACTION-ROLLENSPIEL | Entwickler Ascaron gab kürzlich den geplanten Veröffentlichungstermin für *Sacred 2: Fallen Angel* preis: Erst im Oktober 2007 stürzen Sie sich wieder im Fantasieland Ancaria in ausufernde Kämpfe. Die Geschichte spielt 1.000 Jahre vor dem ersten Teil. Es sickerten auch Informationen zur Licht- und Schattenkampagne durch. Der Spieler kann jederzeit entscheiden, ob er aufseiten des Guten oder des Bösen agiert – entsprechend fallen die Reaktionen der Bevölkerung auf sein Auftreten aus. Außerdem ist jede Kampfkunst im Spiel bis zu acht Mal erweiterbar. Dadurch unterscheiden sich die Attacken von Spielern derselben Klasse spürbar voneinander. Thema Klassen: Sechs Berufe stehen Ihnen zur Verfügung, von denen bisher aber nur die Seraphim und der untote Legionär bekannt sind. Andreas Bertits

Info: www.sacred2.de

LIES MICH!

10tacle Studios

Rennspiel | Kürzlich gaben die 10tacle Studios bekannt, dass sie ein Abkommen mit dem Automobilhersteller Ferrari geschlossen haben. Fortan dürfen die Darmstädter in künftigen Spielen das offizielle Ferrari-Emblem nutzen. Damit sich diese Kooperation lohnt, kündigten die Hersteller schon am Tage darauf das erste Spiel mit Ferrari-Lizenz an. Das bisher namenlose Rennspiel entwickelt 10tacles Londoner Tochterfirma Blimey!Games. Der Erscheinungstermin ist noch offen. (DB)

Info: www.10tacle.de

Need for Speed: Carbon



Rennspiel | Laut Einträgen in Internetforen gibt es ein delikates Problem mit den Speicherständen bei EAs jüngstem Teil der *Need for Speed*-Reihe. Diese lassen sich demnach nicht wie bei anderen Spielen üblich ohne Weiteres mit anderen Spielern tauschen. Der angebliche Grund der Misere: *Need for Speed: Carbon* speichert in den Spielständen die Seriennummer der jeweiligen Version. Diese kann offenbar sogar ausgelesen werden. Wer seine Spielstände anderen Spielern zur Verfügung stellt, riskiere somit einen Diebstahl seines CD-Keys. Danach wäre es nicht mehr möglich, sein Spiel über das Internet zu registrieren und es online zu spielen. Bis Redaktionsschluss gab es kein offizielles Statement von Hersteller Electronic Arts. Unseren ausführlichen Test des Rennspiels finden Sie ab Seite 126. (DB)

Info: nfs.ea.com

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Taktik-Shooter | Die Jungs bei Ubisoft denken praktisch. Statt für jedes Ereignis eine extra Pressekonferenz einzuberufen oder zig Meldungen herauszugeben, erledigen die Franzosen lieber alles auf einmal. So kündigten sie bei ihrer Umsatzzahlen-Veröffentlichung nebenbei noch den zweiten Teil von *Ghost Recon: Advanced Warfighter* an. Über den Inhalt gibt es noch keine Informationen. Bekannt ist lediglich, dass das Spiel bis spätestens März 2007 erscheinen soll. (DB)

Info: www.ubi.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	▲	NEU	Fußball Manager 07	EA
2	▲	NEU	Anno 1701	Sunflowers
3	▲	NEU	Neverwinter Nights 2	Atari
4	▲	NEU	Die Sims 2: Haustiere	EA
5	▲	NEU	Battlefield 2142	EA
6	▲	NEU	Guild Wars: Nightfall	NCsoft
7	▲	NEU	Gothic 3	Jowood
8	▲	NEU	Pro Evolution Soccer 6	Konami
9	▲	NEU	Flight Simulator X	Microsoft
10	▲	NEU	Dawn of War: Dark Crusade	THQ

Quelle: SATURN

CRYSIS

Spätzünder



»Da ist die Müllabfuhr, schnell die Tonnen raus!«

Außerirdische Lebewesen greifen fünf Soldaten an. Durch den Beschuss explodieren die geladenen Fässer.

Der Gedanke an den Ego-Shooter *Crysis* bringt unsere Augen zum Leuchten. Aber: Er kommt frühestens im April 2007.

EGO-SHOOTER | Es gibt Dinge, auf die wartet man ungeduldig, aber voller Vorfreude: Geburtstag, Weihnachten, die eigene Entjungferung. Seit einiger Zeit befindet sich *Crysis* auch bei Ihnen hoch im Kurs, wie unsere Rubrik „Darauf wartest du!" auf Seite 22 beweist. Da es nach Entwickler Crytek und Vertrieb Electronic Arts geht, warten wir unter Umständen einige Zeit länger auf den potenziellen Edel-Shooter. „*Crysis* soll ein absoluter Meilenstein in der Spielegeschichte werden. Aus diesem Grund wird das Spiel erst dann veröffentlicht, wenn sowohl EA als auch Crytek mit der Qualität zufrieden sind. [...] Allerdings möchten wir uns die Zeit nehmen, *Crysis* so fertigzustellen, damit es unseren Ansprüchen genügt und wir sicher gehen können, dass ihr, die Community, nicht enttäuscht werdet. Natürlich geben wir weiterhin unser Möglichstes, um *Crysis* termingerecht fertig zu bekommen. Und nach dem derzeitigen Status sieht es auch sehr gut aus", teilte Crytek-Community-Manager Alexander Marschal den Spielern mit. Bisher ist von einer Veröffentlichung im EA-Geschäftsjahr 2008 die Rede – das beginnt Anfang April 2007. Die Frage bleibt also, was für Sie zuerst kommt: Die Entjungferung oder *Crysis*. Christian Gürnth

Info: www.crysis-game.com

Lass mich ausreden!

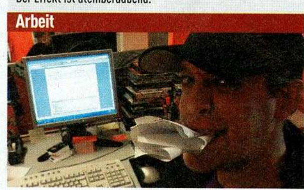
Die *Crysis*-Macher wollen ihre Hintern mit Ausreden retten. Sie können das auch!

Beziehung



„Schatz, ich habe dich nicht betrogen. Zwischen mir und der anderen war immer ein Hauch von Gummi!" Mit diesem Zitat versuchte ein Freund von PC ACTION-Redakteur Gürnth seine Freundin zu besänftigen. Probieren Sie's doch auch einmal! Der Effekt ist atemberaubend.

Arbeit



In der Redaktion kommt es öfter zu Konflikten. Bei Debatten mit Obertyrann Hesse sind gute Ausreden extrem wichtig. Der ungeschlagene und universell einsetzbare Favorit: „Herr Hesse, ich kann nichts dafür, dass mein Artikel nicht fertig ist. Ralph Wollner hat ihn aufgefressen."

Gesetz



Praktischer Spruch bei Polizeikontrollen: „Aber Herr Wachtmeister, das in den kleinen Tüten verpackte weiße Pulver im Kofferraum ist wirklich nur Mehl – wir wollten ihnen einen riesigen Kuchen backen. Schönen Dank auch, nun haben Sie die Überraschung versaut!"

Foto: action press



DER HINTERM TEICH MOTZT

AUSLANDSKORRESPONDENT ROLAND AUSTINAT HAT KEINEN BOCK AUF KONSOLEN



»Verdammt, ich habe mein Toupet in der Menge verloren«

Viele Menschen standen Schlange für Microsofts Edel-Konsole Xbox 360, die am 21. November 2005 in den nordamerikanischen Handel kam.

Schlange stehen? Nein, danke!

Bald ist es wieder soweit. Dann stehen Spielefans mitten in der Nacht auf, reihen sich in eine Schlange vor den Spieleladen ihrer Wahl und zücken eine Playstation Portable oder ein Nintendo DS, um sich damit die Zeit bis zur Ladenöffnung zu vertreiben. Bewahre, bloß nicht mit dem Menschen vor einem in der Warteschlange reden – sie oder er könnte ja die letzte verfügbare Playstation 3 (Sony) oder das letzte verfügbare Wii (Nintendo) erwerben, während man selbst leer ausgeht. Und ich bin mir schon jetzt sicher: Die Nachrichtensendungen schicken wie alle fünf Jahre Heerscharen von Reporterteams zu eben diesen Läden, um dort Kunden und Verkäufer zu interviewen und zu jubeln, wie toll die neuen Konsolen doch sind. Dabei können sie gleich noch menschliche Schicksale beleuchten. Denn bestimmt bedrohen ein paar Diebe einige Leute wie seinerzeit am Erscheinungstag der Xbox 360 mit der geladenen Waffe, um dann mit der frisch geklauten Konsole von dannen zu ziehen. Sicher gibt es wieder zahlreiche Fans, die Hunderte von Kilometer in die größte Großstadt gefahren sind, um dort eine Playstation 3 oder ein Nintendo Wii zu kaufen – nur um schlussendlich am Ende der Warteschlange zu landen und leer auszugehen. Und unter Garantie sind Playstation 3 und Wii in den Zeitungsanzeigen diverser Handelsketten ganz groß abgebildet, wie zum Hohn für all diejenigen, die nicht schon vor Wochen und Monaten ihr System im Tausch für ihr Haus, ihr Auto oder ihren Erstgeborenen vorbestellt haben. Ich fände es ja spannend herauszufinden, wie viele Käufer ihr neuestes Videospielsystem gleich wieder auf Ebay verticken – mit mindestens 100 Prozent Gewinnspanne. Vielleicht gehe ich dann ganz entspannt in den Spieleladen zum PC-Regal – vorbei an der harrenden Schlange. Mal schauen, was es Neues gibt, dann das Spiel meiner Wahl kaufen und freundlich winkend an den Wartenden vorbei nach Hause gehen. Wie gut, dass ich meinen PC jederzeit und nicht nur zum bestimmten Stichtag alle fünf Jahre aufrüsten kann. So, und jetzt installiere ich erst mal wieder die neuesten Grafikkartentreiber und lasse meinen PC nach Viren und Trojanern durchsuchen.



In *Trackmania United* erwarten den Spieler wieder originelle Strecken.

Die *Trackmania*-Serie geht in die nächste Runde: *United* soll das Beste aus den drei Vorgängern sowie diverse Veredelungen enthalten.

RENNSPIEL | *Trackmania* begeistert seit Jahren weltweit Fans von Arcade-Rennspielen. Mit dem neuen Teil der Serie wollen die französischen Entwickler von Nadeo der Spielergemeinde das ultimative *Trackmania*-Erlebnis bescheren. Die Rennumgebung soll eine erweiterte Version des aus *Trackmania Nation* bekannten Stadions sein. Der Einzel- und Mehrspieler-Modus gewinne durch neue Funktionen an Komplexität und sei damit auch für alte *Trackmania*-Hasen interessant, heißt es von Seiten der Entwickler. Es gibt zum Beispiel erstmals Ranglisten-Server. Des Weiteren gesellen sich neue Strecken und Blöcke hinzu und die Möglichkeit, jeden Abschnitt im sogenannten offiziellen Modus zu fahren. Die wenigen veröffentlichten Bilder lassen vermuten, dass Teil vier zwar grafische Verbesserungen erfährt, im Groben aber an der optischen Gestaltung der Vorgänger festhält. Geplantes Erscheinungsdatum: Februar 2007. Dennis Blumenthal

Info: www.trackmaniaunited.com

XTREME RALLY XPERIENCE

Autos aus Polen

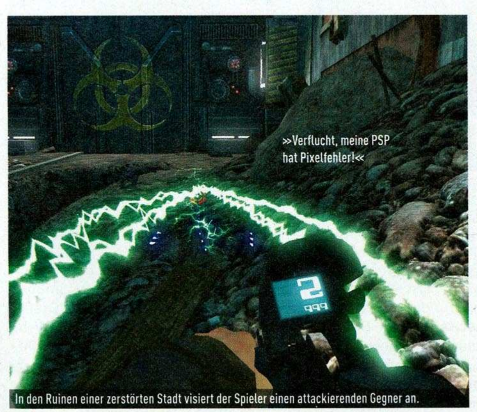
2004 überraschte die polnische Entwicklerschmiede Techland mit einer feinen Rallye-Simulation. Anhänger freuen sich, denn der *Xpand Rally*-Nachfolger rückt an.

RENNSPIEL | Gelungene Computerspiele wie *Chrome*, *Call of Juarez* und *Xpand Rally* beweisen, dass nicht nur illegale Flüchtlinge und fleißige Spargelstecher aus Polen nach Deutschland kommen. Mit *Xtreme Rally Xperience* bastelte das Entwicklerstudio Techland die Fortsetzung des Rallye-Titels aus dem Jahr 2004. *XRX* bietet laut Hersteller eine „noch realistischere Simulation der Fahrzeugphysik", die „in Zusammenarbeit mit Rallyeprofis entworfen" wurde. Dabei hetzen Sie in einer der 15 Rennkisten durch fünf neue Schauplätze, darunter Italien, Malaysia und China. Schon Ende November soll *Xtreme Rally Xperience* in den Läden stehen. Lukasz Ciszewski

Info: techland.pl/enIndex.php



In einer Vorschauversion düsen wir durch Italien und schrotten unser Auto.



In den Ruinen einer zerstörten Stadt visiert der Spieler einen attackierenden Gegner an.

UGO VOLT

Der Schocker

Ist er selbst ein menschlicher Roboter oder ein elektronischer Mensch? Hauptdarsteller Ugo will das herausfinden.

EGO-SHOOTER | In Portugal wird derzeit ein Spiel entwickelt, das sich an Liebhaber gepflegter Ballerorgien wendet. Protagonist Ugo, Codename: Volt, ist ein humanoides, biomechanisches Lebewesen, das eigenständig zu denken beginnt. Als Prototyp einer neuen Generation, bei der digitale und menschliche Charakteristika verschmelzen, erkennt er schnell einen morbiden Plan hinter der freundlichen Maske seiner Erschaffer. Angekündigt ist *Ugo Volt* für den PC und die Xbox 360. Grafisch macht das Spiel einen durchwachsenen Eindruck. Der genaue Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt. Gerüchten zufolge sollte man nicht vor Mitte des nächsten Jahres mit spielbaren Versionen rechnen. Christian Gürnth

Info: www.ugovolt.com

LIES MICH!



World of Chaos

Rollenspiel | Für viele Veteranen gehören zu einem echten Rollenspiel Rundenkämpfe. Da kommt *World of Chaos* gerade recht. Wer taktisch anspruchvolle Kämpfe mag, sollte ein Auge auf den Titel der ungarischen Entwickler Brainfactor werfen, denn hier tragen Sie die Auseinandersetzungen Zug um Zug aus. Trotzdem kommt durch ein Zeitlimit und spektakuläre Kombinations-Angriffe auch die Action nicht zu kurz. Statt den strahlenden Helden zu mimen, schlüpfen Sie in die Rolle des Halb-Orks Skandar Graun. Der Kriegspriester des Chaosgottes erlebt – basierend auf den Fantasyromanen von John Caldwell – in der Welt von Worluk spannende Abenteuer. 300 Charaktere warten darauf, dass Sie sie in Gespräche verwickeln – so bekommen Sie Aufträge. Das Beste: Vertrieb Bhv will das Spiel schon Anfang 2007 rausbringen. (AB)

Info: www.woc-game.de

Titan Quest: Immortal Throne

Action-Rollenspiel | *Titan Quest* geht in die nächste Runde. Im Add-on *Immortal Throne* erleben Fans von actionreichen Rollenspielen eine neue Geschichte, die Ihnen zwischen zehn und 15 Stunden Spielzeit beschert. In 30 Missionen treten Sie unter anderem 20 neuen Monsterarten in gewohnter *Titan Quest*-Manier in die Weichteile. Mit dem neuen, sogenannten Dream Mastery System schlüpfen Sie in die Rolle einer von acht frischen Klassen. *Immortal Throne* soll im März 2007 erscheinen. (AB)

Info: www.titanquest.de



Bier Tycoon

WiSim | Wer liebt ihn nicht, den Gerstensaft? Immerhin macht er fette Frauen hübscher. In *Bier Tycoon* übernehmen Sie die Führung einer Brauerei und versuchen, das beste „flüssige Brot" der Welt herzustellen und an so viele durstige Menschen wie nur möglich zu verkaufen. Um dieses hehre Ziel zu erreichen, wählen Sie zunächst den idealen Standort für Ihre Firma, bauen Produktionsstätten und treffen wichtige Personalentscheidungen. Sie erfinden im Spiel nicht nur eigene Biersorten, sondern kümmern sich auch um deren Vermarktung. Kundenbindung lautet das Zauberwort, weshalb auch Rundgänge für Besucher in der Brauerei wichtig sind. Bereits am 1. Dezember wollen Entwickler Virtual Playground und Vertrieb Frogster *Bier Tycoon* in die Läden stellen. Da bleibt uns nur zu sagen: Hopfen und Malz: Gott erhalt's ... (AB)

Info: www.frogster-interactive.de/spiel260!Bier_Tycoon.html

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Von was möchten Sie mehr auf der DVD haben?

Antwort	Anteil
Updates und Patches	9%
Ich brauche keine DVD!	3%
Videos	14%
Mods	14%
Demos	20%
Blödelleien	40%

MASS EFFECT

Krieg der Ferne



»Ein Segen für Hausfrauen: mobile Wäscheleine.«

Ihr menschlicher Held legt mit seinem Strahlengewehr auf einen außerirdischen Gegner an.



»Hätten wir damals im 20. Jahrhundert die Alpen geschont, könnten wir jetzt Ski laufen.«

Die fremden Planeten bereisen Sie zu Fuß oder in Fahrzeugen. Treffen Sie auf Feinde, ballern Sie aus der Schulteransicht den Weg frei.

Für Konsole stellte Bioware das Rollenspiel zuletzt auf der Microsoft-Hausmesse X06 in Barcelona vor. Doch was ist mit einer PC-Fassung? Wir haken nach.

ACTION-ROLLENSPIEL | *Dungeons & Dragons*-Keulen und *Star Wars*-Leuchtstäbe haben ausgedient. *Mass Effect*, das neue Abenteuer aus dem Hause Bioware, spielt in einer fernen, hart umkämpften Zukunft. Armeen aus der ganzen Galaxis ringen um die Vorherrschaft im All. Nur Spezialagenten – und damit Sie – kämpfen um den Frieden in der Milchstraße. Was sich nach einer 08/15-Handlung anhört, entpuppt sich als komplexe Auseinandersetzung zwischen Mensch und Maschine. Bioware-typisch konfrontiert das Spiel Sie mit essenziellen Entscheidungen, die sowohl die Entwicklung Ihres Charakters als auch die Geschichte des Abenteuers beeinflussen. Geplant ist *Mass Effect* als Trilogie. Unseren amerikanischen Kollegen von PC Gamer zufolge ist eine PC-Version des Rollenspiels sicher. Auf Anfrage konnte uns das Herausgeber Microsoft jedoch nicht offiziell bestätigen. In Anbetracht der kommerziellen Erfolge der *Baldur's Gate*- und *Knights of the Old Republic*-Reihen würden sich die Macher ohne eine PC-Fassung wohl massig Kohle durch die Lappen gehen lassen. Der Erscheinungstermin des ersten Teils für die Xbox: irgendwann im erstes Quartal des kommenden Jahres. Alexander Frank

Info: masseffect.bioware.com



Eine Mech-Einheit (unterer Bildrand) sieht vielen Feinden entgegen und eröffnet das Feuer.

»Lästig: Gartenarbeit.«

THE SHOW

Strahlende Zukunft

Zukunftsorientierte Strategie aus deutschen Landen mit gesellschaftskritischer, satirisch angehauchter Story – geht das?

ECHTZEIT-STRATEGIE | Da hat wohl jemand den Schwarzenegger-Klassiker *Running Man* zu oft gesehen, hmm? Anders lässt es sich nicht erklären, dass die Hintergrundgeschichte von *The Show* dem Streifen so sehr ähnelt. Sie spielen einen politischen Gefangenen, dessen einzige Chance auf Freiheit die Teilnahme an *The Show* ist, dem wichtigsten Propagandamittel einer korrupten Regierung. Schauplatz dieser Fernsehsendung ist eine künstliche Insel, auf der die Häftlinge als Team Outlaws gegen die Show-Teams antreten. Neben einer umfangreichen Einzelspieler-Kampagne bietet *The Show* Mehrspieler-Schlachten für bis zu vier Mitstreiter. Inwieweit die vollmundige Ankündigung „State-of-the-art-3D-Grafik" (hochmoderne Spitzen-3D-Grafik) der Wahrheit entspricht, lässt sich anhand der bisher veröffentlichten Bilder und des Render-Trailers auf der Webseite noch nicht sagen. Wolfgang Fischer

Info: www.theshow.de


XBOX 360.
XBOX LIVE.

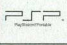
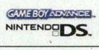
XBOX


NINTENDO GAMECUBE

PlayStation.2

PC CD

mobile


CARBON
NUR ERHÄLTLICH FÜR:

PSP

GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS.

EA

Lustobjekt des Monats

So freizügig bekam weder die Terrorgruppierung JBA noch ihr Vorgesetzter Emile Dufraisne die junge Doktorin Enrica zu sehen.

Steckbrief

Spiel: *Splinter Cell: Double Agent*
Name: Enrica Villablanca
Künstlername: Katja Dyckoff
Position: Sprengstoffexpertin der Terrororganisation JBA
Alter: 24 +/- 4. Bei diesen Augen vollkommen irrelevant.
Geschätzte Körbchengröße: Gute und handliche 75B
Geburtsort: Villariba
Internetseite: www.splintercell.com
Zehen, die wir uns abbeißen würden, um einmal mit ihr Minen legen zu dürfen: Elf
Neuigkeiten zum Spiel: Alle Details und ob sich der Kauf von *Splinter Cell: Double Agent* lohnt, erfahren Sie in unserem großen Test ab Seite 88. Im neuen Teil der *Splinter Cell*-Serie agieren Sie als Sam Fisher im Untergrund und schließen sich der Terrororganisation John Brown's Army an. Dort treffen Sie auf die scharfe Schnitte Enrica, welche Sie mit ihren beiden voluminösen Argumenten vom Terroristenleben überzeugen will. Am Ende entscheiden Sie sogar über Enricas Leben oder Tod. Spannend!

ERAGON

Überfordert





Die *Eragon*-Darsteller-Crew birgt bekannte und weniger bekannte Gesichter.

Ursprünglich hatten wir geplant, Sie in dieser Ausgabe mit dem Test von *Eragon* zu beglücken. Doch der Preis dafür war uns zu hoch.

ACTION-ADVENTURE | Ein Testmuster des Spiels hätten wir sogar von Herausgeber Vivendi bekommen. Allerdings hätten wir versprechen müssen, den Test nicht zu drucken, falls die Wertung unter die 80-Prozent-Marke für Spielspaß gerutscht wäre. Grund: Der Verleih des gleichnamigen Kinostreifens wünscht vor Filmstart keine negativen Berichte, die den Kassenerfolg schmälern könnten. Wir verzichten daher lieber auf den Test, das wäre unseriös gewesen und reichen ihn voraussichtlich in der kommenden Ausgabe nach. In der Zwischenzeit dürfen Sie sich von dem Fantasy-Abenteuer gerne anhand der taufrischen Demo auf unserer DVD selbst ein Bild machen. Joachim Hesse

Info: www.eragongame.com



Im hohen Gras nehmen Sie aggressive Raptoren aufs Korn.

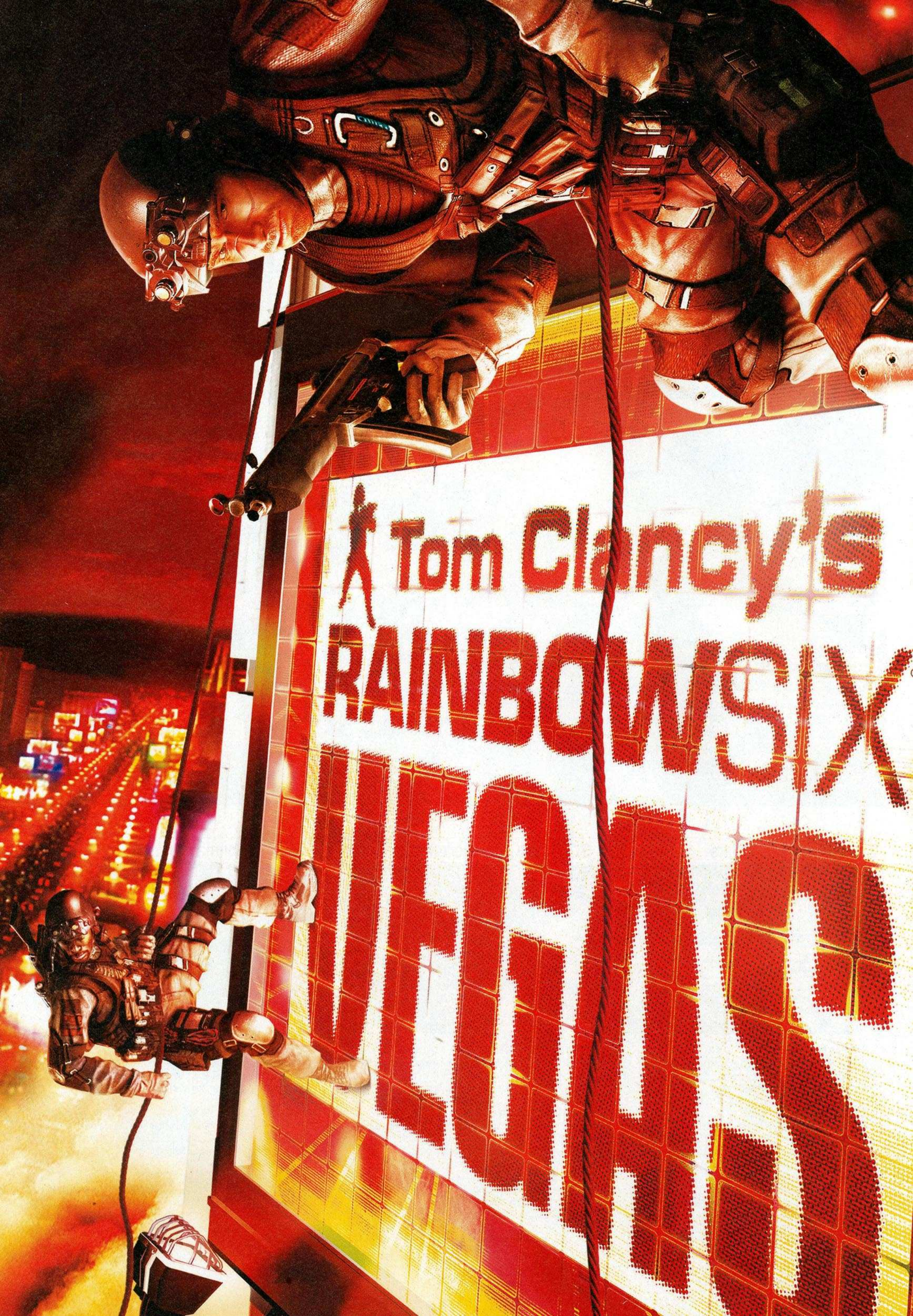
TUROK

Echs und weg!

Der Kampf gegen Urzeitkreaturen tobt bald wieder. Und hoffentlich auch auf dem PC.

EGO-SHOOTER | Dinosaurier gibt es viele: das Schoßtierchen Dino von den Feuersteins, Branchenurgestein Heinrich Lenhardt und Barney, der bescheuerte Kinderdinosaurier aus dem Fernsehen. Doch nicht alle sind derart friedfertig wie die erwähnten Beispiele. Bei *Turok*, entwickelt von Propaganda Games, ballern Sie sich durch den Dschungel und Horden von Urzeitviechern. Zwar wurde das Spiel bisher nur für Konsole offiziell angekündigt, doch wir verwetten unseren Hintern, dass auch dieser Teil der Serie irgendwann im Jahr 2007 für PC erscheint. Lukasz Ciszewski

Info: propagandagames.go.com



Tom Clancy's
RAINBOWSIX
VEGAS

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 24.

1. Crysis



Ein Panzer versucht, in eine gegnerische Basis einzudringen – ein Kugelhagel begrüßt ihn.

»Zu auffällig: Radarfalle.«

Um was geht es?

Es wird kalt. Zum einen ist der Winter im Anmarsch, zum anderen wollen fiese Außerirdische die Welt in Eis und Schnee verwandeln. Da Sie wie wir sicher warme Strände und Mädels in Bikinis bevorzugen, nehmen Sie ein paar Wummen zur Hand und blasen den Aliens erst den Marsch und dann die Lichter aus. Halali!

Warum brauchst du es?

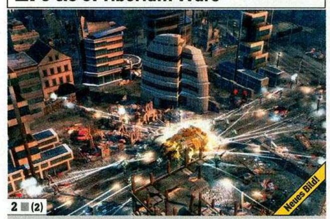
Schon *Far Cry* zeichnete sich durch eine fantastische Optik und das gelungene Spielgefühl aus. Für *Crysis* versprechen die Entwickler eine Menge: mehr Action, bessere Grafik, größere Gegner. Als echter Shooter-Fan lassen Sie sich dieses Spiel doch nicht durch die Lappen gehen?

Was gibt es Neues?

Wir sind doch nur die Überbringer der schlechten Nachrichten – töten Sie uns bitte nicht! Der Veröffentlichungstermin wurde vom ersten auf das zweite Quartal 2007 verlegt. Immerhin haben Sie so noch etwas mehr Zeit, auf einen guten PC zu sparen. Ja, das ist ein schwacher Trost ...

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Crytek	Erscheint	2. Quartal 2007

2. C&C 3: Tiberium Wars



Um was geht es?

Das Mineral Tiberium wuchert und wuchert. Auf Mutter Erde ist es langsam eng wie in einer Jungfrau – deshalb bricht ein neuer Krieg zwischen GDI und NOD aus.

Warum brauchst du es?

Command & Conquer ist ein Urgestein der Echtzeit-Strategie und bereitete Taktikern etliche schlaflose Nächte. Die Zeichen stehen gut, dass *Tiberium Wars* das auch schafft.

Was gibt es Neues?

Die Filmsequenzen sind wieder traditionsgemäß mit echten Schauspielern besetzt. Freuen Sie sich darauf, alte Bekannte wiederzusehen, allen voran Joe Kucan als Bösewicht Kane.

Genre	Echtzeit-Strategie	Hersteller	EA L.A.	Erscheint	2007

3. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Um was geht es?

Nach einem weiteren Reaktor-Unfall in Tschernobyl machen Sie im verseuchten Gebiet Jagd auf Monster und verscherbeln Artefakte, die Sie in der Gegend finden.

Warum brauchst du es?

Obwohl es ständig verschoben wurde, reizt das Spiel die Fans noch immer. Das liegt wohl an dem interessanten Spielprinzip und dem innovativen Szenario.

Was gibt es Neues?

Wir waren mit den Entwicklern für Sie vor Ort und haben brandheiße Informationen besorgt. Lesen am besten sofort unser Thema des Monats ab Seite 52.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	GSC Gameworld	Erscheint	Ende März 2007

4. Unreal Tournament 2007



Um was geht es?

Wie in der *Unreal Tournament*-Serie üblich, bekämpfen sich mehrere Teams in der Zukunft. Setzen Sie auch schweres Kriegsgerät ein, um den Sieg zu erringen.

Warum brauchst du es?

Spielen Sie gern mit anderen und nutzen auch in Shootern Taktik? Dann ist *Unreal Tournament 2007* genau Ihr Ding. Freuen Sie sich darauf wie ein Schneekönig!

Was gibt es Neues?

Nicht viel. Ein neuer Trailer zeigt einige Spielszenen der Playstation 3-Version. Da die sich nicht von der PC-Fassung unterscheiden soll, schauen Sie am besten mal rein.

Genre	Mehrspieler-Shooter	Hersteller	Epic Games	Erscheint	2007

5. Hellgate: London



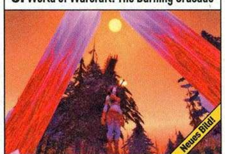
Um was geht es?
Die Hölle ist los! In London fallen Dämonen ein – Sie haben also endlich wieder was zu tun und treten den Unholden in den Allerwertesten.

Warum brauchst du es?
Ein Rollenspiel, das wie ein Shooter aussieht, hat schon was. Genug Action ist auch dabei ... Was wollen Sie mehr?

Was gibt es Neues?
Jetzt steht es endlich fest: Electronic Arts vertreibt das heiß begehrte Action-Rollenspiel. Fehlt nur noch das fertige Produkt.

5 ▲ (9)		Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Flagship Studios	Erscheint	2007

6. World of Warcraft: The Burning Crusade



Um was geht es?
Sie erforschen ein neues Gebiet und schlüpfen in die Haut von zwei frischen Völkern, den Draenei und den Blutelfen.

Warum brauchst du es?
Es ist ein Add-on zu *World of Warcraft*! Mehr benötigen Süchtige nicht. Alle anderen können sich ja mal anfixen lassen ...

Was gibt es Neues?
Wir genießen momentan den Beta-Test des Add-ons. Sie möchten auch mitmachen? Dann lesen Sie unseren Bericht ab Seite 64.

6 ▲ (12)		Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Blizzard	Erscheint	16. Januar 2007

7. Die Siedler 6



Um was geht es?
Als König machen Sie sich daran, eine große Stadt und schließlich ein komplettes Reich aufzubauen und zu verwalten.

Warum brauchst du es?
Die *Siedler*-Serie bietet seit jeher Aufbau-Strategie par excellence. Der Wirtschaftspart im neuen Teil könnte die Reihe bereichern.

Was gibt es Neues?
Nach der Ankündigung im vergangenen Monat ist es ruhig geworden. Wir halten Sie aber selbstverständlich auf dem Laufenden.

7 ▲ (NEU)		Genre	Aufbau-Strategie
Hersteller	Blue Byte	Erscheint	Sommer 2007

8. Alan Wake

Um was geht es?
Alan Wake reist in ein verschlafenes Dörfchen, um seine verschwundene Verlobte zu suchen. Dann geht der Horror los ...

Warum brauchst du es?
Wer auf gepflegten Grusel und spannende Geschichten steht, kommt um *Alan Wake* keinesfalls herum.

Was gibt es Neues?
Sie wollen nach unserem großen Bericht in der Ausgabe 12/06 noch mehr Informationen? Üben Sie sich in Geduld.

8 ▼ (7)		Genre	Action-Adventure
Hersteller	Remedy	Erscheint	2007

9. Das Schwarze Auge: Drakensang



Um was geht es?
Ein finsteres Monster treibt in der Fantasiewelt Aventurien sein Unwesen – nur eine wackere Heldengruppe kann es aufhalten.

Warum brauchst du es?
Rollenspieler, die gern mit einer Gruppe Abenteurer unterwegs sind, bekommen mit *Drakensang* genau das, was sie wollen.

Was gibt es Neues?
Die Entwickler gaben bekannt, dass die in der Pen&Paper-Vorlage beliebte Klasse der Geweihten nicht im Spiel enthalten ist.

9 ▲ (14)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Radon Labs	Erscheint	4. Quartal 2007

10. Medal of Honor: Airborne



Um was geht es?
Sie sind Soldat während der Operation Husky, dem ersten Fallschirmjäger-Einsatz der Amerikaner im Zweiten Weltkrieg.

Warum brauchst du es?
Wer die *Medal of Honor*-Reihe kennt, weiß, was ihn erwartet: Knallharte Action im virtuellen Zweiten Weltkrieg.

Was gibt es Neues?
Frische Screenshots und ein Teaserfilmchen direkt aus einer Mission des Spiels zeigen die *Unreal*-Engine 3 in voller Aktion.

10 ▲ (16)		Genre	Ego-Shooter
Hersteller	EA LA	Erscheint	1. Quartal 2007

Du fehlst mir!

Eigentlich dachten wir, Sie stehen auf düstere Szenarien: Geschichten um Dämonen, Teufel und die Hölle. Wieso *Infernal* dann allerdings nicht in unseren Charts auftaucht, ist uns ein Rätsel. Möchten Sie nicht als Ryan Lennox Rache für Ihre abgemurksten Kollegen aus der Hölle nehmen? In der Verfolgerperspektive ballern Sie sich in diesem Actionspiel durch die Reihen der Guten und saugen deren Seelen auf, um Ihre Lebensenergie wieder aufzufrischen. Besonders lustig finden wir die Fähigkeit, sich für ein paar Sekunden an einen anderen Ort zu teleportieren. Beispielsweise, um wie in *Prey* einen ansonsten unerreichbaren Schalter zu drücken. Bekommt *Infernal* jetzt Ihre Stimme?


Infernal

Auf der Lauer


John Woo's Stranglehold

Schon der Film *Hard Boiled* von 1992 mit Chow Yun-Fat in der Hauptrolle begeisterte Action-Fans weltweit. Im Spiel *John Woo's Stranglehold* erleben Sie nun die weiteren Abenteuer des Inspektors Tequila. Besonders interessant ist die Steuerung und das Bewegungsverhalten des Protagonisten. Dieser springt selbstständig über Tische und umgestürzte Stühle oder hechtet um Ecken. Sie konzentrieren sich derweil voll auf die Action und haben gleichzeitig ein kinoartiges Erlebnis. Bevor Sie allerdings den finsteren Drogenbossen in Zeitlupenaction an die Nüsse gehen, ist Geduld angesagt: Im ersten Quartal 2007 zücken Sie die Knarren.

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▲	(18)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
12 ▲	(17)	Brothers in Arms 3: Hell's Highway Taktik-Shooter	Gearbox Software 1. Quartal 2007
13 ▲	(29)	Halo 2 Ego-Shooter	Bungie Studios 1. Quartal 2007
14 ▲	(20)	Fallout 3 Rollenspiel	Bethesda Softworks 2007
15 ▲	(23)	Warhammer Online: Age of Reckoning Online-Rollenspiel	Mythic Entertainment 4. Quartal 2007
16 ▲	(26)	Star Trek: Legacy Weltraum-Action	Mad Doc Software 4. Quartal 2006
17 ▼	(10)	Bioshock Action-Rollenspiel	Irrational Games 2007
18 ▲	(33)	Sacred 2: Fallen Angel Action-Rollenspiel	Ascaron Oktober 2007
19 ▲	(25)	Der Herr der Ringe Online Online-Rollenspiel	Turbine 4. Quartal 2006
20 ▲	(34)	Runaway 2 Adventure	Pendulo Studios 24. November 2006
21 ▲	(38)	Supreme Commander Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games 1. Quartal 2007
22 ▲	(24)	The Witcher Rollenspiel	CD Project 1. Quartal 2007
23 ▲	(37)	Elveon Action	10tacle Slovakia 2. Quartal 2007
24 ▼	(21)	Test Drive Unlimited Rennspiel	Eden Games 15. Februar 2007
25 ▲	(31)	Enemy Territory: Quake Wars Mehrspieler-Shooter	Splash Damage 1. Quartal 2007
26 ▲	(NEU)	Rainbow Six: Vegas Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal 30. November 2006
27 ▲	(30)	John Woo's Stranglehold Action	Tiger Hill Entertainment 1. Quartal 2007
28 ▲	(NEU)	L.A. Noire Action	Bondi/Rockstar Games 2007
29 ▲	(NEU)	Assassin's Creed Action-Adventure	Ubisoft Montreal 2007
30 ▼	(28)	Stargate Worlds Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain 2007
31 ▲	(35)	Two Worlds Rollenspiel	Reality Pump Studios 4. Quartal 2006
32 ■	(32)	Alone in the Dark: Near Death Investigation Action-Adventure	Eden Games 2007
33 ▼	(27)	Spore Aufbau-Strategie	Maxis 2007
34 ▲	(NEU)	Star Trek Online Online-Rollenspiel	Perpetual Entertainment 2007
35 ▲	(40)	Spellforce 2: Dragon Storm Echtzeit-Strategie	Phenomic 4. Quartal 2006
36 ■	(36)	Kane & Lynch: Dead Men Action	IO Interactive 2. Quartal 2007
37 ▲	(39)	Parabellum Mehrspieler-Shooter	Acony Games 2007
38 ▲	(NEU)	Simon the Sorcerer 4 Adventure	Silver Style Februar 2007
39 ▲	(NEU)	Jade Empire: Special Edition Action-Rollenspiel	Bioware Januar 2007
40 ▲	(NEU)	Frontlines: Fuel of War Ego-Shooter	Kaos Studios 2007

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 25

Und wieder locken feinste Preise aus dem Hardware-Bereich. Diesmal gibt es dicke Festplatten und starke USB-Sticks sowie externe Festplatten (die haben je ein Terabyte Speichervolumen!). Um gewinnen zu können, beantworten Sie die Frage auf Seite 25 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 07" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 07 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-01-07", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

16x WD 1500ADFD 150 GByte

Western Digital

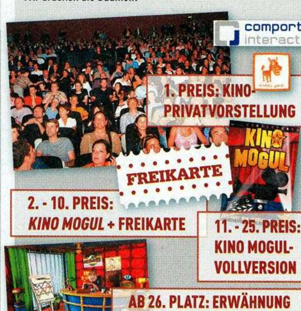
32x WD Passport Pocket Drive 6 GByte

16x WD MyBook PRO 500 GByte

Kino Mogul-Gewinnspiel

SEITE 18

Da tobt der Saal! Diesmal gibt es einen ganz besonderen Leckerbissen: Comport Interactive und Kinopolis präsentieren das Gewinnspiel zum Spiel *Kino Mogul*. Der erste Preis ist eine Privatvorstellung in einem großen Kinosaal für Sie allein. Ganz allein? Nein! Für Sie und die 20 Freunde, die Sie einladen. Gemeinsam schauen Sie einen aktuellen Film Ihrer Wahl – Popcorn und Getränke inklusive! Was ist Ihre Aufgabe, um den Kinoabend zu gewinnen? Denken Sie sich fantasievolle Kinofilmtitel aus und schicken Sie eine kurze Beschreibung von ein bis zwei Zeilen mit. Dabei darf es sich natürlich nicht um reale Streifen handeln (für weitere Informationen lesen Sie bitte Seite 18). Senden Sie Ihre Ideen an gewinnspiel@donkey-games.de.
Wir drücken die Daumen!





2. - 10. PREIS: *KINO MOGUL* + FREIKARTE

11. - 25. PREIS: KINO MOGUL-VOLLVERSION

AB 26. PLATZ: ERWÄHNUNG DES AUTORS IM SPIEL

Neverwinter Nights 2-Gewinnspiel

SEITE 100

Um *Neverwinter Nights 2* gebührend zu feiern, verlosen wir ein tolles Gewinnspielpaket. Damit erhalten Fans die richtige Ausrüstung für ihr Lieblingsspiel, etwa ein fettes Schwert mit *Neverwinter Nights*-Emblem. Lassen Sie sich das nicht entgehen und machen Sie mit! Wer abstauben möchte, beantwortet die Frage auf Seite 100 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 08" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 08 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Neverwinter Nights 2", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

1. PREIS: Ein Schwert mit *Neverwinter Nights*-Symbol.

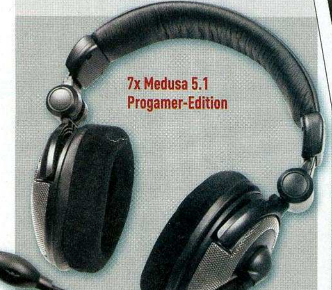
2. UND 3. PREIS: Je eine limitierte Edition des Spiels.

4. - 13. PREIS: 5x T-Shirt und 5x Schlüsselbänder

Headsets von Speed-Link

SEITE 176

Das Headset Medusa 5.1 ist ein hochklassiger Kopfhörer mit leistungsstarkem Mikrofon. Die gepolsterten Ohrteile schmiegen sich kuschelweich an Ihre Lauscher, der Mikrofonbügel lässt sich beliebig einstellen. Na, interessiert? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 176 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 09" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 09 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Headset Medusa", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 137

Welcher Titel bringt Sie momentan um Ihre Nachtruhe? Wir wollen es wissen! Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 10" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 10 NfS: Carbon) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.
Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-S

Platz 1

Alien-Shooter *Prey* hält sich wacker auf unserem Charts-Thron.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe
1	(1)	Prey	9/2006
2	(2)	F.E.A.R.	11/200
3	(NEU)	Gothic 3	12/2
4	(6)	Battlefield 2	8/2
5	(3)	World of Warcraft	2/
6	(4)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	6
7	(5)	Titan Quest	
8	(11)	Counter-Strike Source	
9	(NEU)	Pro Evolution Soccer 6	
10	(10)	Hitman: Blood Money	
11	(7)	Guild Wars: Factions	
12	(NEU)	Battlefield 2142	
13	(8)	Doom 3	
14	(15)	Call of Juarez	
15	(13)	Civilization 4	

Da, ein Neuer!

Gerade mal ein paar Wochen in den heimischen Kaufhäusern, schon stürmt *Gothic 3* unsere Hitparade. Dabei muss sich das umfangreiche Rollenspiel hinter den führenden Action-Perlen *Prey* und *F.E.A.R.* anstellen. Für wie lange,

Darauf wartest du!

SEITE 22

Für welches Spiel würden Sie eine Woche lang Mutter Faust und ihre fünf Töchter in Ruhe lassen, nur um es endlich in der Hand zu halten? Sagen Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 11" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 11 S.T.A.L.K.E.R.) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehn sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedin

1. Crysis

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Greif dir einen ab!

Preise im Wert von 13.000 (!) Euro locken: Die edlen Teile hat Western Digital zur Verfügung gestellt. Nie war das Mitmachen so wertvoll wie heute! Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

Das geht raus, das gibt es zu gewinnen:

DER RICHTIGE DREH

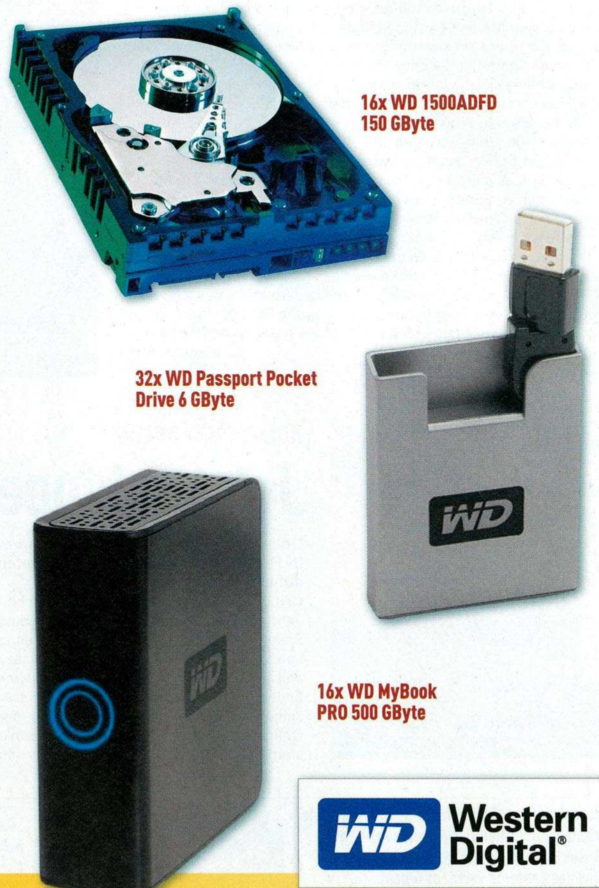
Ein Sahnestück für Spieler und Photoshop-Anwender: die Raptor-Serie von Western Digital. Diese internen Festplatten gehen mit 10.000 Umdrehungen pro Minute ab – in der X-Version mit durchsichtiger Abdeckung. Beide Varianten haben 16 Megabyte Zwischenspeicher und eine SATA-Schnittstelle.

TASCHENSPIELERTRICK

Wer Daten lieber im USB-Stick-Format transportiert, ist mit den Pocket-Drives von Western Digital bestens bedient. Wir verlosen 32 dieser kleinen Datenriesen mit einer Kapazität von sechs Gigabyte. Genial: Den USB-Anschluss können Sie im Speicher versenken.

QUICK UND SCHICK

Mit der MyBook-Reihe präsentiert der Hersteller Western Digital eine schmucke externe Festplatte mit bis zu einem Terabyte Speichervolumen. Für einen pfeilschnellen Zugriff sorgen gigantische 16 Megabyte Zwischenspeicher. Das MyBook schließen Sie per USB oder Firewire an den PC an.



Gesamtwert: ca. € 13.000,-

DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Wofür steht das Kürzel WD?

a) Wacker Düren
b) Walter Drosselbart
c) Western Digital
d) Wackel-Dino

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 24. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **3. Januar 2007**.

>>Oh ja, gib's mir, du Gerippe.<<

Zwei Untote fallen einem Zwerg in den Rücken, der glücklicherweise eine gute Rüstung trägt.

WORLD OF WARCRAFT

Geld oder Leben

Viele Chinesen spielen Blizzards Online-Rollenspiel nicht zum Vergnügen – dubiose Typen zwingen sie, Gold zu scheffeln.

ONLINE-ROLLENSPIEL | Stellen Sie sich vor, Sie spielen jeden Tag stundenlang in Schichten Ihr Lieblingsspiel und werden dafür sogar bezahlt. Hört sich toll an. Doch der Schein trügt, wenn man der jüngsten Medien-Hysterie glauben darf. *Tagesthemen*, *FAZ* und *Spiegel Online* sind sich einig: Professioneller, sogenannter Goldfarmer im Online-Rollenspiel *World of Warcraft* zu sein, ist für einige junge Chinesen ein wahrer Albtraum. Von den Machern einschlägiger Internetseiten engagiert, tun Goldfarmer den ganzen Tag nichts anderes, als massenweise Münzen im Spiel zu ergattern. Warum? Das virtuelle Geld verticken die Hintermänner für harte – echte! – Dollar an Spieler aus dem Westen, denen die Zeit fehlt, den eigenen Charakter auf das gewünschte Niveau zu bringen. Die Medien wittern den neuesten Fall von ruchloser Kinderarbeit: Die meisten der chinesischen Goldfarmer seien dem Ruf des schnellen Geldes verfallen, der sich dann jedoch als Pfad ins Abseits entpuppe. Bei Jobantritt entziehen die Gauner den Spielern die Ausweise, sodass sie ihren „Arbeitgebern" hoffnungslos ausgeliefert sind. Die Folge: Zwölf Stunden Spielen sind Pflicht, die andere Hälfte des Tages geht für Schlafen und Essen drauf. Verpflegung und Unterbringung? Mehr schlecht als recht. Zustände also wie in der PC ACTION-Redaktion.

Tobias Schmitz/Dr. Andreas Lober

Info: www.spiegelonline.de



>>Langweilig: Setzkasten.<<

Die Nachtelfen-Dame besitzt über 4.000 Goldstücke. Manche Spieler kaufen die Spielknete für echtes Geld auf Internetseiten wie www.ige.com.



>>Neu im Kino: *Der Sonnen-Untergang*.<<

Ein Schiff schippert über das Meer, durch die zerschossenen Segel allerdings langsamer als gewünscht.

BOUNTY BAY ONLINE

Jetzt schippert's

Online-Rollenspiele müssen nicht immer in Fantasiewelten spielen. Auch Piraten auf hoher See lassen es krachen.

ONLINE-ROLLENSPIEL | Pah, wer ist schon Johnny Depp? Ein echter Pirat lässt seine Erzfeinde doch per Maus über die Reling springen! Die perfekte Möglichkeit dazu soll irgendwann 2007 *Bounty Bay Online* bieten, das fernab aller Fantasy-Gewässer seinen eigenen Weg durch das Meer der Online-Rollenspiele nimmt. Im Mittelpunkt steht dabei die riesige Spielwelt – von den Pyramiden bis zur Chinesischen Mauer ist eine Menge geboten. Zu Wasser geht es in spektakulären Seeschlachten zur Sache. Spannung versprechen die politischen Klüngeleien, da sich Spieler einer Nation anschließen und bekriegen. Wer das kühle Nass scheut, darf sich auch an Land verdingen, zum Beispiel als Handwerker. Sonsten spielen vor allem Gilden eine zentrale Rolle, die sich komplette Gebiete unter die Klauen reißen.

Tobias Schmitz

Info: http://bbo.yusho.de/de

Netzwerk-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Gerriet Ohls weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

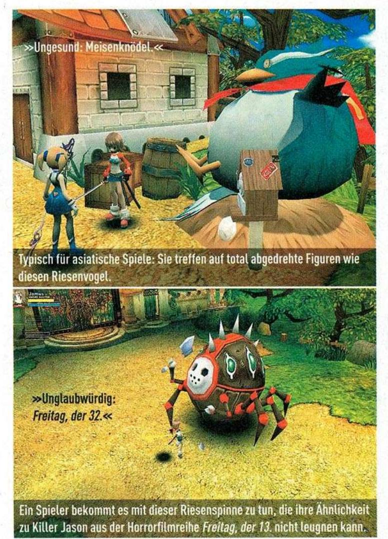


GERRIET OHLS
Online-Fachmann
datawave@readmore.de

„Dass die Polen von Pentagram die WCG gewonnen haben, war überraschend. Das Preisgeld war sogar so hoch, dass sie nicht mal die Turnier-PCs geklaut haben."

PARFAIT STATION

Das schießt den Vogel ab!


>>Ungesund: Meisenknödel.<<

Typisch für asiatische Spiele: Sie treffen auf total abgedrehte Figuren wie diesen Riesenvogel.

>>Unglaubwürdig: Freitag, der 32.<<

Ein Spieler bekommt es mit dieser Riesenspinne zu tun, die ihre Ähnlichkeit zu Killer Jason aus der Horrorfilmreihe *Freitag, der 13.* nicht leugnen kann.

Abgedrehte Geschichten kommen meist aus Asien. Bei *Parfait Station* spielen Sie in einer solchen Story mit.
ONLINE-ROLLENSPIEL | Die Koreaner kommen auf die merkwürdigsten Ideen. Die Verschmelzung von Online-Rollenspiel und Shooter klingt schon interessant, die Geschichte von *Parfait Station* von Webzen Entertainment hat es aber wahrlich in sich: Tempest, der göttliche Wächter des Planeten Chocola, hat den finsteren Dark Sayage besiegt. In der Verbannung brütet der Bösewicht nun über neuen Plänen, wie er die Frucht-Erde ein für alle Mal zerstören kann. Mit der Hilfe des Vorsitzenden der Frucht-Erde-Föderation Bill Donmana glaubt Dark Sayage, wieder an die Macht gelangen zu können. Das will Tempest nicht zulassen und schickt Sie aus, das Vorhaben zu vereiteln. In bonbonbunter Grafik ballern Sie sich gemeinsam mit Tausenden von Spielern durch die Welt. Ein Veröffentlichungsdatum für diesen abgedrehten Titel steht noch nicht fest. Andreas Bertits

Info: www.webzengames.com/GamePS/default.asp


Ein Held wandert über die durch Brücken verbundenen Splitter der Welt, die im magischen Deadspell-Sturm schweben.

>>Coming Out: Asterix.<<

THE CHRONICLES OF SPELLBORN

Trümmer und Frauen

Liegt die Welt in Trümmern, treten meistens Helden auf, die sich darum kümmern. Das Geschlecht spielt keine Rolle.
ONLINE-ROLLENSPIEL | Selbst im relativ jungen Genre der Online-Rollenspiele fehlen ein paar wirkliche Innovationen. Die holländischen Entwickler Spellborn Limited möchten dies im ersten Quartal 2007 mit *The Chronicles of Spellborn* ändern. Zumindest was die Spielwelt und Hintergrundgeschichte angeht, könnte das klappen. Sie befinden sich nicht auf einem Planeten im herkömmlichen Sinne, sondern in einem gesplitterten Reich. Nach einer gewaltigen Katastrophe schweben nur noch Bruchstücke der einstigen Welt im All. Ihre Aufgabe ist es, mithilfe eines mysteriösen Orakels Routen zu den einzelnen Bruchstücken zu finden. Dazu erledigen Sie diverse Aufgaben, die Sie auch in die Vergangenheit führen. Hört sich interessant an. Mit der uns vorliegenden Beta-Version schnupperten wir erstmals in das Spiel hinein. Besonders interessant fanden wir, dass die Fertigkeiten Ihres Helden wichtiger als die Ausrüstung sind. Somit erinnert das Spiel allerdings auch ein wenig an *Guild Wars*. Andreas Bertits

Info: www.tcos.de

LIES MICH!

Midgard Online



Online-Rollenspiel | Pen&Paper-Spieler der älteren Generation kennen es sicher: *Midgard*, eins der geläufigsten deutschen Rollenspiele. Die teutonische Firma Online Embassy arbeitet zur Zeit mit Vertrieb Frogster an der Online-Rollenspiel-Version. Die Umsetzung soll sich so nah wie möglich an die Regelvorlage halten. Außerdem wollen die Entwickler besonderes Augenmerk auf die Erforschung der Welt legen. Auch Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe und Gildenkriege spielen eine Rolle. Da sich das Projekt noch in einem sehr frühen Stadium befindet, steht der Veröffentlichungstermin für *Midgard Online* noch in den Gestirnen. (AB)

Info: www.midgard-online.com

Seed eingestellt

Online-Rollenspiel | Trauriges Schicksal: Der finanzielle Kollaps hat wieder einmal ein Online-Rollenspiel dahingerafft. Diesmal erwischte es den Science-Fiction-Titel *Seed*, dessen Pforten sich unlängst für immer schlossen. Trotz innovativer Ansätze wurde die Entwicklung schon nach fünf Monaten eingestellt. Das Fehlen eines finanzkräftigen Investors versetzte dem Spiel letztendlichen den Todesstoß. Schade! (TS)



Info: www.seedthegame.com

Priston Tale: Warnung an Cheater

Online-Rollenspiel | Cheater sind nicht nur in gigantischen Online-Rollenspielen wie *World of Warcraft* eine Plage – auch bei kleineren Genre-Vertretern nerven sie. Als Antwort auf unfaire Spielweisen haben die koreanischen Entwickler Yedang Online einige Accounts von *Priston Tale* als Warnung für eine Woche gesperrt. Bei Spielen, für deren Nutzung man Geld bezahlen muss, hört also auch bei Koreanern der Spaß auf. (AB)



Info: http://eng.pristontale.com

Archlord: Rüstung zu gewinnen!

Online-Rollenspiel | Einmal in einer prächtigen Rüstung stecken – dafür müssen Sie nicht in der *Herr der Ringe*-Trilogie mitspielen. Es reicht, wenn Sie im Online-Rollenspiel *Archlord* als Erster den Thron des Weltherrschers besteigen. Dann lädt Sie der Vertrieb Codemasters nämlich nach England ein und krönt offiziell den ersten *Archlord*, der mit einer 8.000 Euro teuren Rüstung nach Hause fährt. (TS)

Info: www.archlordgame.com

LIES MICH!

EPS-Finalspiele im Tanzbrunnen


Foto: Köln Kongress

E-Sport | Die Electronic Sports League Pro Series (EPS) erreicht im Dezember (1. bis 3.) mit den Finalspielen ihren vorläufigen Höhepunkt. Austragungsort der mit 165.000 Euro dotierten zweiten Spielzeit dieses Jahres ist erstmals der Kölner Tanzbrunnen. In den Disziplinen *Counter-Strike 1.6*, *Warcraft 3*, *FIFA 06* und *Counter-Strike: Source* ermittelt die höchste Spielklasse der ESL die Winter-Meister. (GO)

Info: www.esl.eu/de

WSVG Finals in New York

E-Sport | Die Skyline Manhattans erblicken vom 9. bis 11. Dezember die Spieler, die sich für die World Series of Video Games (WSVG) Endspiele im Chelsea Piers Sports Complex in New York qualifizierten. Es winkt ein Preisgeld in Höhe von 240.000 Dollar sowie für die Gewinner in *Counter-Strike 1.6*, *Quake 4*, *Warcraft 3* je eine Rolex-Uhr. (GO)

Info: www.thewsvg.com

Intel Demo Trailer Competition

Demo-Szene | Am 7. Dezember präsentieren die Sieger der Intel Demo Trailer Competition ihre Werke auf der Gigolo Party in München vor Publikum. Die Künstler hatten zehn Wochen Zeit, auf von Asus gesponserten Notebooks Demos zu erstellen. Über die Website (s. u.) traten die Teilnehmer seit Anfang November gegeneinander an. (AB)

Info: www.intel.de/demoscene

ESL MASTERS IN HAMBURG

Friday Night Fever

Die Electronic Sports League (ESL) ließ es krachen: Beim Intel Friday Night Game liefen spannende Duelle.

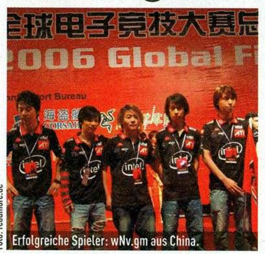
E-SPORT | Kürzlich fand das erste Intel Friday Night Game der neuen europäischen Superliga ESL Extreme Masters statt. Im CCH Hamburg trennten sich dabei in *Counter-Strike* die zwei Topteams Mousesports aus Berlin und die Schweden von NiP Gaming 15:15. In der *Warcraft 3*-Liga setzte sich der Ostfriese Daniel „miou" Holthuis (20) mit 2:0 gegen Zdravko „Insomnia" Georgiev (23) aus Bulgarien durch. Gerriet Ohls

Info: www.esl.eu/masters


Die Mitglieder des *Counter-Strike*-Clans NiP Gaming geben Autogramme.
Foto: readmore.de

KODE5 ENDSPIELE

Peking-Ende



Erfolgreiche Spieler: wNv.gm aus China.
Foto: readmore.de

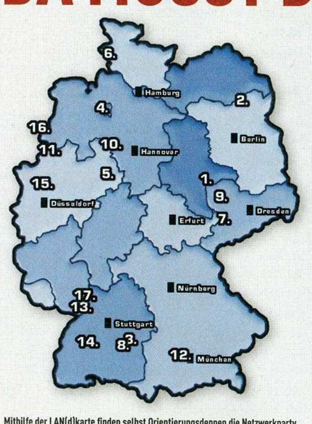
Bei den Finalspielen des KODE5-Turniers in China zeigten die Teilnehmer die hohe Kunst des E-Sports.

E-SPORT | Die fünf Schweden von NiP Gaming, Abdisamad ‚SpawN' Mohamed (20), Dennis ‚walle' Wallenberg (21), Marcus ‚zet' Sundström (19), Oskar ‚ins' Holm (20) und Robert ‚RobbaN' Dahlström (21) setzten sich im *Counter-Strike*-Endspiel des KODE5-Turniers in Peking gegen die Lokalmatadoren von wNv.gm durch und gewannen 25.000 Dollar Preisgeld. 10.000 Dollar sahnte der Russe Andrey „Deadman" Sobolev (18) im *Warcraft 3*-Turnier gegen den Franzosen Yoan „ToD" Merlo (21) ab. Er zieht nun nach China, um dort als Profi zu spielen. Gerriet Ohls

Info: www.kode5.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN SPIELERFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die Netzwerkparty ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Spielerfeten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	LANnation Vol. 11	01.12.2006	06846 Dessau	400	✔	🟩	www.lannation.de
2	Lan-4u 24	01.12.2006	16798 Fürstenberg/Havel	400	✔	🟩	www.lan-4u.de
3	Network-X 20	08.12.2006	73084 Salach	260	✔	🟩	www.evolution-x.eu
4	Dimension 6	14.12.2006	28215 Bremen	6280	✘	🟩	www.dimension6.de
5	MTA 34	15.12.2006	33039 Nieheim	244	✘	🟥	www.mtalan.de/
6	GameCon - WinterCon	25.12.2006	25746 Heide	300	✘	🟩	www.gamecon.de/
7	Squeeeze X²	05.01.2007	09212 Limbach-Oberfrohna	300	✔	🟩	www.squeeeze.de
8	Stauferland-Lan III	05.01.2007	73084 Salach	350	✘	🟩	www.stauferland-lan.de
9	GrimmaLan VI	23.02.2007	04668 Grimma	333	✘	🟩	www.grimmalan.de/
10	SNC-Systeam-LAN	26.01.2007	31655 Stadthagen	555	✘	🟩	www.snc-systeam-lan.de/
11	eSports-Rheine Lan 5	12.01.2007	48431 Rheine	200	✔	🟩	www.esports-rheine.de
12	FighterNight #9	23.02.2007	81249 München	504	✘	🟩	www.fighternight.de/
13	Zockparade XI	23.02.2007	76297 Stutensee	400	✘	🟩	www.netquarter.org
14	ESC-LAN VII	02.03.2007	72186 Empfingen	324	✘	🟩	www.esc-lan.de/
15	[Da-Ruler]RealLan XII	16.03.2007	45147 Essen	222	✔	🟩	www.da-ruler-ev.de
16	Maxlan 11	23.03.2007	49716 Meppen	200	✔	🟩	www.maxlan.de
17	Convention-X-Treme 9	06.04.2007	76689 Karlsdorf	504	✘	🟩	www.convention-x-treme.de/
	ÖSTERREICH						
	Heilige 3 Camper LAN 5	05.01.2007	4320 Perg	150	✘	🟩	www.hl3camper.gnx.at
	LAN-4-FUN 2007	23.02.2007	5252 ASPACH	300	✔	🟩	www.lan-4-fun.at
	SCHWEIZ						
	CTRL+ALT+DELETE 11	15.12.2006	9240 Uzwil	200	✘	🟩	www.ctrl-alt-delete.info
	Special-Night-Lan	20.07.2007	3000 Bern	1600	✘	🟩	www.special-night-lan.net


gamona Goldaward
AWARD
gamesweLt
MULTIPLAYER
GRAFIK
AWARD
11/2006
POWER PLAY
FÜR
URLAUBSFEELING
ANNO 1701
AWARD
11/2006
POWER PLAY
FÜR
PRÄSENTATION
ANNO 1701
12/2006
Hardware
Anno 1701
Spiel des Monats
K-GOLD
KRAWALL.DE
GameStar
ANNO 1701


ANNO 1701
PC DVD
ANNO
1701
3+
www.pegi.info
RELATED DESIGNS
sunflowers
DEEP SILVER
91
GameStar
PLATIN-AWARD
ANNO 1701
Computer Bild
Spiele
sehr gut
1,33
AB SOFORT IM HANDEL!

LESERBRIEFE

Das Leben ist schön

Wenn ich meine Arbeit nicht hätte, wäre ich vor Gram bestimmt schon eingegangen wie eine Primel.

Mein Job als Leserbriefonkel macht mir viel Freude. Verehrte Leser, Sie können sich gar nicht vorstellen wie *viel* Freude er mir macht. Ich möchte dieses Glück mit Ihnen teilen und tue dies anhand eines Schriftwechsels, den ich mit einem gewissen Dennis H. führen durfte.

[Samstag, 4. November, 12:49 Uhr] Ich habe eine Frage zur aktuellen PC ACTION (12/06): Angegeben ist, dass man das benötigte Hauptprogramm auf der DVD der Hauptausgabe findet. Habe die XXL-Version. Habe ich das missverstanden, bzw. wo is' die Version zu finden oder wie kann ich die installieren?

Hauptausgabe? Hauptprogramm? Äh? Zu was genau? Falls Sie *Neverwinter Nights* meinen, das finden Sie auf der DVD der PC Games. Auf unserer ist nur das Add-on.

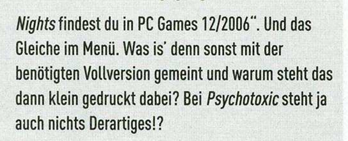
[Samstag, 4. November, 12:56 Uhr] Entschuldigung, ja zu *Neverwinter Nights*. Ich benötige doch *Neverwinter Nights*, um das Add-on zu spielen. Ist das Hauptprogramm auch drauf? Wenn ja, wo, bzw. auf welcher Seite? Entweder ich übersehe es dauernd oder finde es einfach nicht.

Gut erkannt, Sie übersehen es dauernd oder finden es nicht. Es könnte aber auch sein, dass Sie es dauernd nicht entdecken. Nein: Das Hauptprogramm *Neverwinter Nights* ist auf der DVD der PC Games. Wir haben lediglich das Add-on. So wie's auf unserem Cover steht.

[Samstag, 4. November, 13:01 Uhr] Ja, das steht ja dabei, aber wo? Per Menü kann ich irgendwie nur das Add-on installieren.

Das ist auch kein Wunder. DENN, und ich wiederhole mich gerne, auf unserer DVD befindet sich nur das Add-on. Wo ist die versteckte Kamera?

[Samstag, 4. November, 13:07 Uhr] Okay, dann habe ich das verstanden! Nur: Unter dem Add-on auf dem Cover steht klein gedruckt: „Die benötigte Vollversion des Hauptprogramms *Neverwinter Nights* findest du in PC Games 12/2006". Und das Gleiche im Menü. Was is' denn sonst mit der benötigten Vollversion gemeint und warum steht das dann klein gedruckt dabei? Bei *Psychotoxic* steht ja auch nichts Derartiges!?



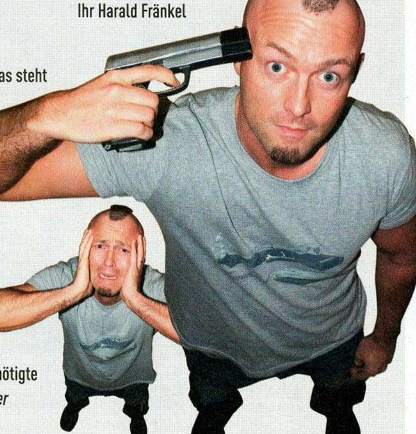
Ich schreibe nun für Sie extra langsam, damit Sie folgen können: *Psychotoxic* ist kein Add-on. Es läuft allein. Installieren, spielen, fertig. Deshalb steht da nichts. Im Gegensatz zu *Die Horden des Unterreichs*. Das ist ein Add-on. Eine Erweiterung. Für diese benötigen Sie das auf der PC-Games-DVD befindliche Hauptprogramm *Neverwinter Nights*. PC Games ist unser Schwestermagazin. UND JETZT KOMMEN SIE RAUS, HERR ELSTNER!

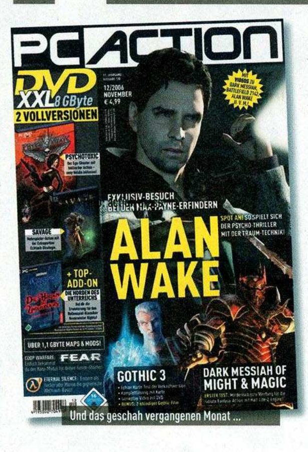
[Samstag, 4. November, 13:17 Uhr] Ach so, ich entschuldige mich, hab das mit der Zweitzeitschrift nicht gerafft, bisschen begriffsstutzig heute ^^. Kannte das net, dass von einer Zeitschrift zu einer anderen verwiesen wird. Vielen Dank.

Gern geschehen. Sie entschuldigen mich jetzt, Herr H.? Ich muss das tun, was Ihre Eltern vermutlich längst getan haben – ich muss mich umbringen.

Unseren Lesern wünsche ich zum Abschied noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel





Und das geschah vergangenen Monat ...

KEINE DVD, OH WEH!

Liebe Redaktion, ich habe mir die Ausgabe 12/2006 für 4,99 Euro gekauft (bzw. mein Vater hat sie mitgebracht). Als ich das Heft aufmachte, musste ich sehen, dass gar keine DVD enthalten ist. Allerdings denke ich, dass es kein Fehler eurerseits war, denn da ist noch so 'n Pappstreifen auf der ersten Seite, wo wahrscheinlich die DVD dran war (daher wohl eher geklaut). Jetzt wollte ich fragen, ob ich noch irgendwie in den Genuss eurer DVD kommen kann oder ob ich auf meinen Kosten sitzen bleibe (na ja okay, das Heft ist ziemlich lustig und daher war der Kauf nicht ganz umsonst). […]

CELIN REECE, PER E-MAIL

Dein Vater hat das Heft mitgebracht. Die DVD war geklaut. Jetzt zähl doch mal eins und eins zusammen, Celin.

ERPRESSERBRIEF

Ich will die Cover-Babes wiederhaben!!! Bitte, bitte, bitte, schließlich bin ich langjähriger Abonnent, da darf ich Ansprüche stellen. Sonst werde ich mein Abo kündigen, die PC ACTION künftig nur noch als Pdf runterladen, und die DVD am Bahnhof klauen! So!

JONAS WIEGNER, PER E-MAIL

Setz dich schon mal mit Celins Papa in Verbindung. Der fiese Möpp kennt alle Tricks.

GESCHMACKSFRAGE

[…] Wie findet ihr Carmen Electra?

JONAS MORRISSEY, PER E-MAIL

Wir suchen in der Küche. Da hängen auch Angelina Jolie, Eva Longoria und unsere anderen Praktikantinnen meistens rum.



BESTECHEND

Hab schon des Längeren ein Abo, seid auch super usw., jedoch möchte ich fragen, von wem ihr bestochen wurdet, um Gothic 3 87% zu geben? Ich bin 'n großer G1&2-Fan, jedoch ein halbfertiges Spiel auf den Markt zu werfen, dessen Kampfsystem noch dazu sehr zu wünschen übrig lässt, rechtfertigt nicht mal 57%. [...]

MICHAEL REICHL, PER E-MAIL

Foto: action press

»Seht ihr, liebe Kinder, deshalb sollt ihr das Nutellamesser nicht ablecken!«

Von wem wir bestochen wurden? Vom Hersteller natürlich. Denk halt ein bisschen mit, Michael.

LIEBE TRIEBE

Hallo, ich hätte gerne eine Alf-Sexpuppe! Wie viel würde die kosten, wenn ich Modell „eng" bestellen würde?[...]

MAXIMILIAN KLEI, PER E-MAIL

Die kriegen Italiener, Japaner und du umsonst. Weil: Wer das enge Modell benötigt, tut uns leid.

UND ÜBRIGENS ...

Habe im Heft PC ACTION 12/2006 keinen CD-Key für Savage gefunden.

ILKA VOIGT-SCHÄFER, PER E-MAIL

Schade.

ÖSI-ALARM

Servas PCA, i find eia Heftl echt foi guad, ober i hätt do nua Bitte, losts die scheiß Ösi-Witze, weil ir jo a wie i wists, dass mir Österreicher sowiso gscheida hand eis ir Bifgn. Mid schene Griers, eier Glemens.

CLEMENS JIRASEK, PER E-MAIL

Sorry, Clemens, aber bei uns in Deutschland läuft das anders: erst Asylantrag stellen, *dann* mitreden dürfen.

MEISTER LAMPE

Betreff: Alan Wake. Auf Seite 44 der PCA 12/2006 habt ihr rechts unten ein Bild veröffentlicht, wo Alan mit einer Campingleuchte zu sehen ist. Ich arbeite bei Osram und diese Leuchte sieht genauso aus wie unsere. Könnt ihr mir das Bild als Datei zur Veröffentlichung in der Osram-Zeitung zukommen lassen? [...]

ALEX KLÖCKNER, PER E-MAIL

Ihr seid also die Mistkerle, die diese ganzen Camper-Schweine ausrüsten. Haut bloß ab!



BEWERBUNG ...

[...] Könnt ihr mir sagen ob es bei euch auch praktikumms giebt. Oder wo mann sich bewerben kann als Spiele Tester. Denn ich weis nicht wie viele sich bewerben und des halb fange ich jetzt schon an zu suchen. [...]

ALEX VOGEL, PER E-MAIL

Oh Gott. Äh ..., klar könnten wir dich nehmen, müssten aber erst über das Geld verhandeln. Wie viel zahlst du?

VIEL ZU SCHWER!

Bevor Sie mich auf den Leserbriefseiten öffentlich in kochender Scheiße ertränken, geben Sie mir bitte Hilfestellung, bzw. Statement zu folgender Thematik: Ich. Neulich komplett neuen Rechner gekauft. Oblivion installiert. Grafik/Atmo = Hammer. Aber jetzt möchte ich etwas zum superinnovativen und revolutionären Schwierigkeitsgrad-Angleichungs-system sagen: Es ist scheiße und nervt. Das Game verleidet mir den Sammeln/Siegen-Esprit dadurch, dass man zum „Bloß nicht aufsteigen"-Eiertanz gezwungen wird.


Foto: action press

»Was ist nur mit unseren Frauen los? Zu doof zum Musikhören!«

REDAKTEURE AM PRANGER

Betreff: Prangerantrag Brehme. Der Ossi hat im Marvel-Ultimate-Alliance-Artikel auf Seite 11 geschrieben: „Unglaublich, aber wahr. Spider-Man und Mister America kämpfen Seite an Seite gegen das Böse." Ich denke, die Rede ist von CAPTAIN America!!! Brehme muss jetzt auch nicht mit der Entschuldigung kommen, dass sie in der DDR nur billige Actionfiguren aus Polen hatten, da muss er jetzt durch.

BENJAMIN STEINHAUSEN, PER E-MAIL

Ich will mal den Herrn, der die Spielerforumseiten in eurem Heft verfasst anprangern, da die Burg [im Oblivion-Mod Kampf um Burg Rabenstolz] „Burg Rabenstolz" heißt und nicht „Burg Rosenstolz" wie auf der ersten Seite des Spielerforums beschrieben worden ist. [...]

PAUL RAUPACH, PER E-MAIL

Tja, wenn das eigene Unterbewusstsein versehentlich der ganzen Welt verrät, welch peinlichen Musikgeschmack man hat, sollte das fast Strafe genug sein. Rosenstolz? Brrr. Weil Marc Brehme aber auch Captain America verunglimpfte, kannten wir keine Gnade: Wir steckten unseren Ossi-Adonis in ein pinkfarbenes, hautenges Superhelden-Kostüm und ließen ihn während eines Slayer-Konzerts Rosenstolz-CDs verkaufen. Die schlechte Nachricht zuerst: Wegen des Schriftzugs „Metal-Fans hören heimlich Peter Maffay und sind schwul" auf der Brust hat ihn seine Krankenkasse entlassen. „Zu teuer", hieß es. Jetzt die gute Nachricht: Die Rosenstolz-CDs sind alle hinüber.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Joachim Hesse	Äußerte auf Seite 186 („Die furchterregendsten Halloween-Kostüme"), dass wir unseren neuen Redakteur Wolfgang Fischer einem Eistellungstest unterzogen hätten. Nun, wir wissen nicht, was im Vorfeld der Anstellung ablief, betonen aber ausdrücklich, dass *uns* die mutmaßlich haarigen Hoden des neuen Kollegen null interessieren und wir statt eines Eistellungstests grundsätzlich einen Einstellungstest bevorzugen. Hesse musste für seinen furchtbaren Fehler büßen: Wir zwangen ihn zu einem einwöchigen Praktikum bei einem Urologen. Der macht vor allem Hausbesuche in Seniorenheimen und unser Vizechef musste ihm dabei zur Hand gehen. Wir wollen das nicht näher ausführen ... Eistellungstests, Prostata-Untersuchungen und so weiter und so fort, Sie wissen schon.	Marcel „f1re" Ulbrich
Wolfgang Fischer	Der selbst ernannte Fußballexperte griff bei seinem Testbericht zu *Pro Evolution Soccer 6* auf den Seiten 124 und 125 zwei Mal ins Klo. Einerseits schrieb er, dass der zu Inter Mailand gewechselte Zlatan Ibrahimovic für Juventus Turin spielt. Andererseits taufte er den englischen Kicker Frank Lampard in Paul um. Zur Strafe musste Fischer eine Woche am Stück ein Endlosband-Video über seinen Lieblingsverein Bayern München schauen, und zwar das zur Saison 1977/78. Damals belegte das Team am Schluss den zwölften Platz und verlor unter anderem 1:7 gegen Fortuna Düsseldorf. Das aus den Augen rinnende Blut des Redakteurs spendeten wir dem örtlichen Tierheim – für eventuelle Transfusionen.	Alexander Czech, Michael Krause, Volkhard Patten, Michael Braun, Konrad Renker, Martin Hannig

Weltbewegend!

3 Ausgaben von PC ACTION mit DVD im Mini-Abo plus ein Original-*Gothic 3*-Kalender 2007 für schlappe 9,90 EURO! Zuschlagen und gleich bestellen!

Mit *Gothic 3* durch 2007!
Der *Gothic 3*-Kalender 2007 verwöhnt nicht nur *Gothic 3*-Fans jeden Monat mit grandiosen Motiven aus der wunderbaren Rollenspielwelt. Hier findet garantiert jeder Spieler sein persönliches Lieblingsmotiv! Die Auflage ist begrenzt – Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht! (Maße: 29,5 cm breit und 61 cm hoch)

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
Gothic 3-Kalender 2007
(Art.-Nr.: 003085)
(Angebot nur solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausgabe); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

PA MI 16

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Beispiel: Meine Ork-Kriegerin ist zwar Arena-Großmeister, wird aber auf dem Weg zur nächsten Elfenruine im Wald von zwei Wölfen weggesnackt. Oder auch: Am Ende einer Quest lose ich im Kampf gegen die Schurken ab, weil die Stahlrüstungen haben und ich nur so'n Kik-Discount-Kram. Neu geladen, anders gespielt, inzwischen Kriegergilde Rang Hastenichtgesehen, protzig zum Endkampf der eben beschriebenen Quest aufgekreuzt: Die Typen sehen jetzt aus wie Sauron in der Anfangssequenz von HDR1. Wieder gelosed. Fazit: Komme ich mit 'nem Messer, kommen die mit 'ner Knarre. Erkämpfe ich mir die Rüstung der Atombomben-Faustschläge, sind alle Schlammkrabben plötzlich unbesiegbare Monster. Was macht man dagegen? […]

JAN WILHELM KLEINEKE, PER E-MAIL

Wir raten zu einer Gehirntransplantation. Ab einem Intelligenzquotienten von Bauernbrot (um die 20) hätten wir empfohlen, den vorhandenen Regler für den Schwierigkeitsgrad zu finden und zu bedienen.

LESERBRIEF DES MONATS

Ich bin seit Jahren Leser Ihrer Zeitschrift PC Games und eigentlich recht zufrieden. […] Ich vermisse den „alten", sachlichen Schreibstil (es wirkt oft lächerlich, wenn Ihre Redakteure versuchen, besonders blumig oder ausdrucksstark zu formulieren). Nun zum eigentlichen Grund meiner Mail: Ich habe mir die Ausgabe 10/06 der PC ACTION gekauft, um zu sehen, ob mir deren Schreibstil eher zusagt. Ich war schockiert, als ich die „witzigen" Sprüche in den Bilderkästen gelesen habe. Rassistisch, sexistisch, ausländerfeindlich und teilweise sogar rechtsextrem. Witze über den Krieg im Libanon und andere Geschmacklosigkeiten. Kinder und Jugendliche lesen das und eignen sich diesen Umgangston und perversen Ansichten an! Medien, egal welche, haben einen enorm starken Einfluss auf ihre Konsumenten und sind stark meinungsbildend. Auch Ihr Verlag hat die Verantwortung gegenüber der Gesellschaft wie ein Verlag, der Tageszeitungen vertreibt. Mehr noch, weil in Österreich und der Schweiz keine vergleichbaren Zeitschriften erscheinen. Die PC ACTION hat keine Daseinsberechtigung, so wie Neonazis keine Berechtigung haben, zu regieren. Ich bitte Sie hiermit, das Konzept der Zeitschrift zu überdenken.

DAVID MOTHWURF, PER E-MAIL

Ihre Mail hat uns alarmiert, Herr Mothwurf, weshalb Joachim Hesse, der stellvertretende Chefredakteur, sofort zur Diskussion rief.

Joachim Hesse: Sind wir geschmacklos? Rechtsextrem? Oder frauenfeindlich?

Alexander Frank: Keinesfalls rechtsextrem! Im Gegenteil, ich verstehen am beste mit der Arbeitskollege Ciszewski, der olle Polenheini, und ich als Weißrusse wurde in das Redaktion auch gut aufgenommen.

Lukasz Ciszewski: Schade, dass Iscitürk gekündigt hat, wir waren ein tolles Trio. Nun, dann nimmt das Döner-Gesicht jetzt in einer anderen Firma einem Deutschen den Arbeitsplatz weg, gell? MUHAHAHA! Ach ja: Liebe doofe Jugendliche und Herr Mothwurf, falls ihr/Sie das gelesen habt/haben, weil Mama und Papa das Heft nicht weggeschlossen/Sie das Heft versehentlich noch einmal gekauft haben: Das war nur Spahaaaß!

Alexander Frank: Mein ursprünglich Namen ist übrigens Wassili Shigin. Den haben ich am 11. September 2001 abgelegt. Hm, das glauben mich jetzt wieder kein Schwein.

Wolfgang Fischer: Warum? Dass Sie Ihren Namen an diesem Tag geändert haben, erklärt vieles! Aber Scherz beiseite, auch wenn's wirklich stimmt, wir lassen's. Sonst heißt's nur wieder, wir würden geschmacklose Witze über dieses World-Trade-Dingens reißen.

Ralph Wollner: Können wir dem Heft nicht eine Gebrauchsanweisung „Wie lese ich die PC ACTION richtig" beilegen? Dann erfahren manche endlich, dass es sich bei Satire nicht um kleine australische Beutelratten handelt?

Heinrich Lenhardt: Gute Idee, das mit den Satieren. Okay, weiter! Frauenfeindlich?

Nicole Knelleken (Redaktionsassistentin): Kann ich nicht bestätigen. Lieber Herr Mothwurf, meine Kollegen sind immer nett. Neulich hat Herr Fränkel sogar „Bitte" gesagt, als er ein frisches Bier, die Fußhornhaut geraspelt und die Nasenhaare gestutzt haben wollte.

Harald Fränkel: Eben! Wir lieben Frauen. Die Kollegen Bertits, Lenhardt und Wollner haben – obwohl sie nicht hätten müssen – sogar welche geheiratet! Wieder drei mittellose Hausfrauen weniger. Jahaaa, wir setzen uns ein, bringen Opfer! Für Menschen, Tiere und Frauen.

Joachim Hesse: Schön, darüber gesprochen zu haben. Das ging fix, da können wir glatt sofort den nächsten Beschwerdebrief ignorieren. Weitermachen, Männer!

MAX UND DAS MÄDCHEN

Ich als euer Blatt seit Jahren Lesender melde mich zum ersten Mal. Eure Zeitschrift ist wie Schokolade. Als ich letztens vom Bahnhof kam, lauerte ein Mädchen, das ich gerne als meine Ex-Freundin bezeichne, auf mich. Ich wollte weitergehen, doch meine Verpflichtung, nicht vor Problemen zu flüchten, hielt mich an besagtem Ort. Eine ganze Weile standen wir uns schweigend gegenüber und ich stellte fest, dass jenes Schweigen ebenso unproduktiv war wie es Wegrennen gewesen wäre. Mit abweisenden Zischlauten versuchte ich ihr auf ignorante Weise klar zu machen, dass es zwischen uns aus war, worauf sie mir mit Tränen entgegen kam. Ich wimmelte sie ab und ging in Richtung nach Hause. Worauf ich hinaus will ist, dass ich anschließend euer Magazin aß. Besonders gut war das Stück mit dem Alan Wake Artikel. Extrem süßer Kerl. *hust*. Empfehlen kann ich das Ganze auch mit cremiger Erdnussbutter (als Einwurf für unser Kochteam) Ich wünsche allen (außer Fränkel) noch ein erfülltes Leben, viele Frauen und einen Mordsdurst. […]

MAX SCHULZ, PER E-MAIL



Foto: action press

>>Wir finden's super: das Nürnberger Christkind 2006.<<

Gib's zu, Max, du hast unser Heft gar nicht gegessen, du hast es in einem Löffel geschmolzen und dann gespritzt. Lass das besser.

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD PC-ACTION-TV

SPORT IST MORD – UND ANDERE ABSURDITÄTEN



>>Höhepunkt jedes Männerabends: gemeinsam Porno gucken.<<

Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der *Vorlesung des Monats* und *PC ACTION kocht* eine neue Rubrik mit dem Titel *PC ACTION spielt*. Unter dem Motto „Alte Säcke führen ihre Uralt-Lieblinge vor" zeigen wir Ihnen diesmal den C64-Knaller *Decathlon*.

TROTTEL DES MONATS

Hallo ihr! Euer Mag ist echt die Bombe! Ihr seit so dumm, da wollte ich mal wissen, welchen Schulabschluss ihr habt. Gibt es irgendeinen, der absolut dumm ist? Außerdem hat Sascha Herklotz aus Berlin Recht, Wollner sieht komisch aus! Ist seine Alte so ein Drachen? Na ja, was Besseres bekommt Wollner eh nicht! P.S. In dieser Mail sind so gut wie keine Rechtschreibfehler, bin ich nicht gut?

PAUL KANIA, JESENDORF

Wir fassen das mal zusammen: 28 Mal die Rechtschreibprüfung von Word drüberlaufen lassen, total sicher sein, auf dicke Hose machen – aber „seit" nicht von „seid" unterscheiden können. Paule, das ist ganz großes Tennis!

Hi, ich wollte euch nur wissen lassen, dass in eurer aktuellen Ausgabe vom November auf Seite 21 steht, dass das Spiel Duke Nukem Forever im Winter 2666 erscheint. 660 Jahre auf ein Spiel warten? […]

THEO VOLLMANN, PER E-MAIL

Ne, oder? Das steht dort? Danke für diesen Hinweis, Theo. Ohne dich wären wir weniger als nichts. Du bist ein Held.

TRICK 17

[...] Kennst du einen Internet-Shop, der ohne Altersnachweis indizierte Sachen verschickt? Meine Eltern wollen mir nämlich keine Ausweiskopie geben (Datenschutzpanik). Spielen dürfte ich die Sachen schon. [...]

ALEXANDER DIEMER, PER E-MAIL

Ne, is' klar, Pinocchio.

ER HAT'S GETAN

Betreff: Man ist, was man isst. Also, einmal mehr ist es bestätigt, geiles Heft, geile Kochkünste. Hab's mir gleich auch gemacht, ist ein bisschen flüssig geworden, aber auch lecker. Hoffe, die Rubrik PC ACTION kocht wird's auch ins nächste Heft schaffen.

DANIEL LAUBACHER, PER E-MAIL

Wenn du's dir machst, ist es völlig normal, dass was Flüssiges kommt. Aber das Zeug essen? W I D E R L I C H!

ANNÄHERUNGSVERSUCH

[...] Was mich seit einiger Zeit bedrückt, ist die Tatsache, dass man eure Steckbriefe im Internet unter der Kategorie „Peepshow" findet. In einer von vielen einsamen Nächten kam mir der Gedanke, dass es interessant und für euch auch finanziell lukrativ wäre, wenn man euch Redakteure noch näher kommen könnte. Eventuell. Durch einen erotischen Starschnitt in Lebensgröße oder ein romantisches Candle-Light-Dinner zur Verlosung. Wäre sehr schön, wenn du das mal vorschlagen und das während einer Redakteurssitzung auch tatkräftig unterstützen würdest.

MARIO MADSACK, DELMENHORST

Wir haben bereits über einen aufblasbaren Christian Gürnth mit zwei Körperöffnungen als Beilage nachgedacht, für Perverse wie dich – aber dann stellte sich raus, dass es hinsichtlich seines Umfangs für die Produktion weltweit nicht ausreichend Kautschuk gibt. Schade.

BREHME, DER VERRÄTER

Da kauf ich mir aus Langeweile mal die PC Games, eure sinnlose Schwesterzeitschrift, und was muss ich beim Durchblättern sehen? Marc Brehme ist auf der Teamseite abgedruckt! Ich war einfach schockiert! Das geht doch nicht! Also nicht, dass ich fette hässliche Ossis besonders mag oder hasse, aber was denkt dieser Mensch sich, zur PC Games zu gehen (vor allem ist er ja noch bei der heiligen PCA-Redaktion angestellt? [...]

ALEXANDER SPIELVOGEL, PER E-MAIL

Wir hätten unseren Spielerforums-Ossi gern allein für PC ACTION, aber die PC Games zahlt sein halbes Gehalt in Bananen, Nutella und Damenstrümpfen, da konnte er nicht Nein sagen.

MUSIKANTENTREFFEN

Nachdem ich mich mit eurem Kollegen Hesse auf einem Slayer-Konzert in München unterhalten hatte, während Wollner irgendwo im Getümmel am Abgehen war, dachte ich mir, Mensch warum gehste eigentlich nicht auf das Konzert von dem Wollner? Der Hesse hatte es tatsächlich erreicht: Der hatte mir schon richtig Lust auf dieses Konzert gemacht: endlich mal keine dummen kleinen Hackfressen, die Sturm klingeln und „SÜSSES ODER SAURES!" schreien ... das hätte doch was. Vor allem, und das hat mich wirklich erschreckt: Wollners Band macht ja richtig gute Musik! Na ja, nicht mal ein Foto mit Hesse ist zustande gekommen, weil von den Kumpels, die gerade in der Nähe waren, keiner so'n tolles Fotohandy dabei hatte. Deshalb dachte ich mir, schicke ich euch für eure werte Leserschar ein Bild von mir zum Ausschneiden, da können die dann den Hesse daneben kleben, sieht doch aus wie ein echtes Foto! [...]

SIMON STOREY, PER E-MAIL

Gern drucken wir dein Foto, Simon. Süße Freundin übrigens.

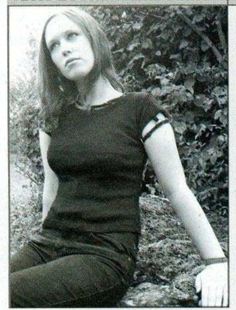


>>Machen demnächst ein gemeinsames Album: Meat Loaf (links) und Bill.<<

Foto: action press/Montage Anja Grosler

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Konni M.
BERUF: Schülerin
ALTER: 19
NICK: Hirschi
E-MAIL: AlessalstKrieg@web.de
HOMEPAGE: www.hirschgames.de.vu
LIEBLINGSGENRE: Horror, Action-Adventure
LIEBLINGSSPIELE: *Silent Hill, Final Fantasy, Metal Gear Solid, GTA, Tomb Raider* und viele andere ;)
SEIT WANN ICH SPIELE: 1998 habe ich eine Playstation bekommen ^^
STATEMENT: Als Kind habe ich immer bei meiner Freundin zugeschaut, wie sie SNES spielte. Als ich dann später eine Playstation bekommen habe, ging es los; ich spielte *Tekken, Tomb Raider* und *Final Fantasy*. Im Jahr 2002 habe ich dann endlich eine Playstation 2 bekommen, mit der ich heute noch sehr gerne spiele, vor allem *Silent Hill* hat es mir angetan. Ich hoffe nur, dass die Playstation 3 doch nicht so teuer herauskommt. Ich habe seit August auch ein eigenes Forum, für das ich mehr Mitglieder suche, denn eigentlich fehlt es nicht an interessanten Beiträgen, nur an mehreren Usern, also schaut doch mal vorbei ;D

ANM. D. RED.: Hui, Konni, was für ein niedliches Foto! Übrigens: Bei einem steifen Hals sollen Wärme und eine leichte Massage guttun. Als Mitglieder des Mutter-Teresa-Vereins e.V. würden wir es übrigens auf uns nehmen, dir zu helfen. Komm doch mal vorbei.

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



BRIEF KASTEN

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.**
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

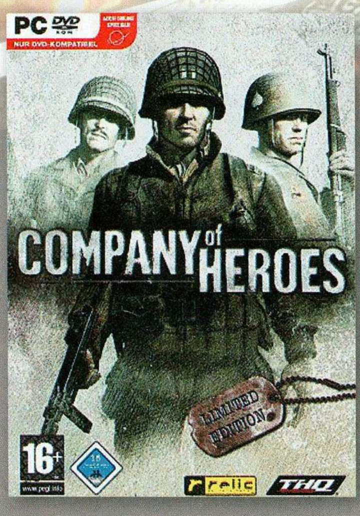
... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

Lust auf Spielchen?

Hammer-Spiele für null Komma nichts**

**Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!



COMPANY OF HEROES

Grandioses Echtzeit-Strategiespiel, das vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs angesiedelt ist und Sie mit auf die Mission der tapferen Able-Kompanie nimmt. Die packende Einzelspielerkampagne beginnt mit der Invasion in der Normandie und setzt sich über den ganzen europäischen Kontinent fort. Sound und Grafik sind Extraklasse! Für jeden Strategen ein absolutes Muss!

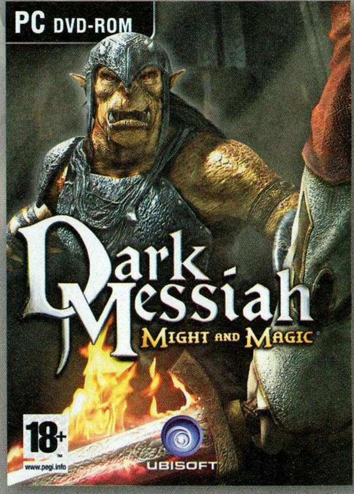
PRÄMIENNUMMER: 003094

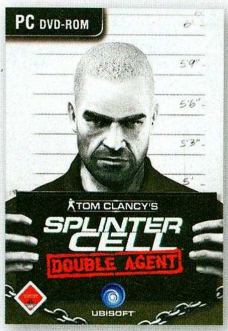
DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC*

Den Spieler erwarten grausame Kämpfe mit unbarmherzigen Gegnern. Die Schwertkämpfe sind spektakulär inszeniert, gegen die gigantischen und bösartigen Kreaturen steht ein riesiges Arsenal an verheerenden Waffen zur Verfügung. Die Grafik und die unglaublichen Spezialeffekte lassen keine Wünsche offen.

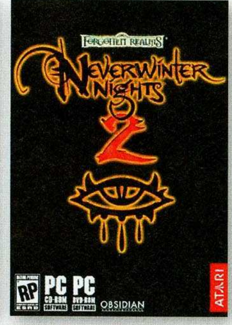
* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig

PRÄMIENNUMMER: 003040





SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT*
Sam Fishers vierter Auftritt gerät erneut zum absoluten Kracher!
* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig
PRÄMIENNUMMER: 003050



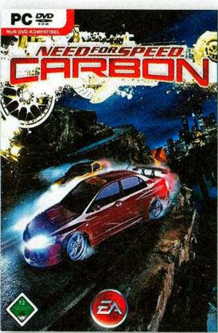
NEVERWINTER NIGHTS 2
Herausragende Grafik, komfortabler Editor und mehr Einzelspieler-Spaß als beim Vorgänger: Nach *Gothic 3* und *Oblivion* das dritte große Rollenspiel des Jahres.
PRÄMIENNUMMER: 003029



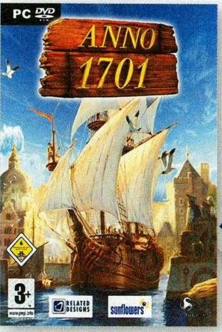
BATTLEFIELD 2142
In epischen Online-Schlachten mit bis zu 64 Spielern kämpft man als Teil eines Squads an der Front oder zieht im Commander-Modus aus dem Hintergrund die Fäden.
PRÄMIENNUMMER: 003091



MEDUSA 5.1 PRO GAMER EDITION
Erleben Sie eine Welt unvergleichlicher Surround-Sounds! Mit dem 5.1-Surround-Headset fühlen Sie sich stets mitten im Geschehen. Nicht nur für Gamer ein Muss!
PRÄMIENNUMMER: 003034



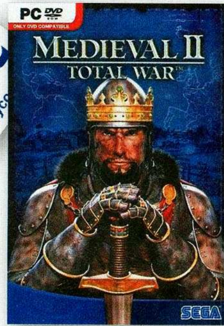
NEED FOR SPEED: CARBON
Waghalsige und adrenalinfördernde Online-Rennen und eine atemberaubende Grafik machen den Titel zum ultimativen Next-Generation-Rennspiel. Unbedingt Gas geben!
PRÄMIENNUMMER: 003092



ANNO 1701
Beweisen Sie strategisches Können und kaufmännisches Talent. Tauchen Sie ein in eine Spielwelt, die dank toller 3D-Grafik vor Leben und Dynamik nur so strotzt!
PRÄMIENNUMMER: 003093



50-EURO-GUTSCHEIN VON PLAYCOM
Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung. Holen Sie sich Ihr Spiel!
PRÄMIENNUMMER: 002918



MEDIEVAL 2 TOTAL WAR
Ein erstklassiges und abwechslungsreiches Strategie-Highlight im absoluten Edel-Look, das in Sachen Umfang und Detailreichtum neue Maßstäbe setzt!
PRÄMIENNUMMER: 003068

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❐ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben)

❐ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie | Prämiennummer
* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 37

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

SCHNITTE IN SPIELEN

Ich kann kein Blut sehen!



Fehlendes Pixelblut, Roboter statt Soldaten, entschärfte Zwischensequenzen: Ein Bericht über Schnitte in deutschen Versionen bedeutender Spiele.

Auf der Internetseite vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend findet sich folgende Beschreibung: „Das Jugendschutzgesetz dient dem Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit. [...] Computerspiele und Bildschirmspielgeräte müssen wie bislang bereits Kino- und Videofilme mit einer Altersfreigabekennzeichnung versehen werden. Diese Bildträger dürfen nur an Kinder und Jugendliche abgegeben werden, die das gekennzeichnete Alter haben." Im Klartext: Da Jünglinge im 21. Jahrhundert immer weniger außerhalb des Hauses abhängen, sich stattdessen mit Medien zudröhnen und Eltern keine Ahnung von diesem Treiben haben, sind strikte Regelungen nötig, damit beispielsweise elfjährige Mädchen in der Videothek nicht aus Versehen die Tier-Dokumentation *Wendy: Spaßige Abenteuer auf dem Reiterhof* mit *Geile Stute Wendy: Spritzige Spiele auf dem Reiterhof* verwechseln. Ferner heißt es im überarbeiteten Jugendschutzgesetz: „Die Verbote für schwer jugendgefährdende Medien, insbesondere die mit Gewaltdarstellungen, werden erweitert und verschärft." Während es bei Filmen mit schlüpfrigen oder gewaltverherrlichenden Inhalten relativ simpel ist, für bestimmte Altersgruppen bedenkliche Szenen herauszuschneiden, gestaltet sich die Sache bei Computerspielen schwieriger. Und nichts bringt die Spielergemeinde schneller auf die Palme als ein langerwarteter Action-Titel, der in Deutschland nur entschärft erscheint. Doch was steckt hinter der Schere, mit der schon Spiele wie *Mafia*, *Soldier of Fortune 2* oder *GTA: San Andreas* Bekanntschaft gemacht haben? Welche Gründe haben die Vertriebsfirmen, den deutschen Spielern beschnittene Ware anzubieten? Und sind entschärfte Spiele tatsächlich so schlecht wie ihr Ruf? PC ACTION nennt die Antworten.

PRÜFUNGSANGST

Das Thema ist noch älter als unser Chefredakteur: Sobald erste Gerüchte auftauchen, dass ein angekündigter Action-Titel in Deutschland geschnitten erscheine, schreien potenzielle Käufer auf wie kleine Hunde, denen man auf die Pfote tritt: „Mein Leben ist sinnlos! Ich kann es nicht ertragen, Shooter *XY* durchzuspielen, ohne meinen Pixelgegnern die Gliedmaßen abtrennen zu können!" Oder: „Wenn ich meine virtuellen Feinde über den Haufen schieße, muss ich im roten Pixelsaft baden!", sind gängige Meinungen, wenn ein Vertrieb Schnitte vornehmen will. Doch es gibt gute Gründe, Spiele für den heimischen Markt zu entschärfen. Denn bevor ein Computerspiel in den Verkaufsregalen landet, prüft die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), wie das Spiel mit dem deutschen Ju-



>>Eklig: in der Öffentlichkeit Pickel ausdrücken.<<

Soldier of Fortune 2: Double Helix, deutsche Version: Sie kämpfen als Robo-Elite-Söldner gegen andere Blechköpfe.

gendschutz und Strafrecht vereinbar ist. Zudem beurteilen unabhängige Gutachter der USK, für welche Altersgruppen das Produkt geeignet ist. Schmutzige Wörter? Nichts für Sechsjährige! Kampf als Spielinhalt? Erst ab zwölf Jahren! Hässliche Redakteure und dämliche Sprüche auf einer DVD? PC ACTION ab 16! Ja, sogar die Videos und Vollversionen unseres Datenträgers überprüft die USK jeden Monat. Zeigt ein Spiel beispielsweise zu heftige Gewaltdarstellungen, vergibt die USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe"* oder verweigert ein Siegel völlig („Ohne Kennzeichnung"). Und weil ein fehlendes Siegel meistens eine Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien zur Folge hat, versuchen die Vertriebsfirmen, ihre Produkte anzupassen, um sie in Deutschland offen verkaufen zu dürfen. Steht ein Spiel nämlich auf dem Index, darf es nicht mehr beworben werden und es wandert unter die Ladentheke. Einen großen kommerziellen Erfolg kann sich der verantwortliche Vertrieb somit abschminken.

„Es gibt gute Gründe, Spiele für den heimischen Markt zu entschärfen."

TAPFERES SCHNEIDERLEIN

Sicherlich kennen Sie als informierter PC ACTION-Leser Dutzende Titel, die hierzulande beschnippelt erschienen sind. Bei einigen Spielen liegen die Gründe für Verstümmelungen auf der Hand. So stellen die internationalen Versionen von Spielen, die vom Zweiten Weltkrieg handeln, schon mal Hakenkreuze und andere Nazi-Symbolik dar. Da die Verwendung solcher Zeichen im politischen Kontext in Deutschland unter Strafe steht, müssen die Dinger für

* Freigegeben ab 18 Jahren

Die Vorher-Nachher-Show

Die Liste von geschnittenen Spielen ist so lang wie die Glieder mancher PC ACTION-Redakteure. Sie wissen sicherlich, was wir meinen. Die Beine vom Chef-Riesen Joachim Hesse beispielsweise. Die häufigsten Entschärfungen bei deutschen Versionen betreffen die Gewaltdarstellung. Folgende Titel könnten davon ein Lied singen. Wenn sie keine Computerspiele wären.

Ungeschnittene Version	Deutsche Version



In *GTA: San Andreas* dürfen Sie fast alles machen, was Sie wollen: Autos klauen, zum Friseur gehen oder Gangster verprügeln. Liegt jedoch eine Pixelperson in der deutschen Version am Boden, geht nichts mehr.



Während sich die virtuellen Feinde in sämtlichen Versionen von *Warrior Within* köpfen und zerschneiden lassen, bleibt diese Funktion im Nachfolger *The Two Thrones* nur den Spielern im Ausland vorbehalten.



Haben Sie Eier? Schön! Die deutsche Fassung von *Scarface: The World is Yours* nämlich nicht. Die Anzeige, welchen Hoden des Gegners Tony Montana weggeschossen hat, fehlt ebenso wie eine Kettensägemission.



In der Urfassung von *Sniper Elite* verfolgt die sogenannte Bullet Cam den Flug der Gewehrkugel. In Zeitlupe sieht der Spieler dabei zu, wie das Geschoss den Gegner niederstreckt. Diese Ansicht fehlt hierzulande.



In der ungeschnittenen Variante von *Unreal 2* ist es im Gegensatz zur deutschen Version möglich, die Aliens in Stücke zu schießen. Zudem bekommen Sie in der Umgebung Leichen von Pixelmenschen zu Gesicht.



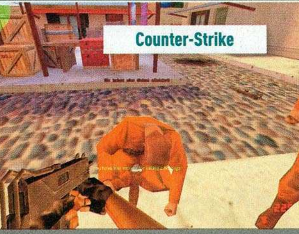
Realsatire? *Brotregen 2** ist vermutlich das erste und einzige Vampir-Spiel, das ohne Blut auskommt.



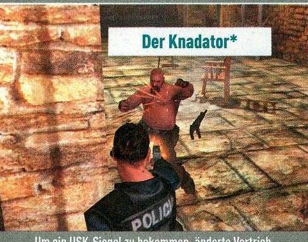
Call of Duty 2: Da Spiele – anders als Filme – bei uns nicht als Kunstform gelten, dürfen keine Hakenkreuze zu sehen sein. Die Folge: Fantasieflaggen an den Häusern.



Beim Wild-West-Drama *Call of Juarez* fehlen die Bluteffekte. Zudem prallen abgefeuerte Pfeile von den Gegnern ab, statt im Pixelkorpus stecken zu bleiben.



Beim deutschen *Counter-Strike* hocken sich die besiegten Gegner und Geiseln seit Version 1.0 auf den Boden und schütteln den Kopf. Das Blut im Spiel ist gelb.



Um ein USK-Siegel zu bekommen, änderte Vertrieb Frogster die Hintergrundgeschichte von *Der Knadator**. Auch verfügt der Held über Betäubungswaffen.

INTERVIEW „EIN 16ER-SPIEL IST KEIN KINDERSPIEL."



Christine Schulz ist Leiterin der USK in Berlin.

Wir sprachen mit Christine Schulz, Leiterin der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), über Jugendschutz und Indizierungsgefahr.



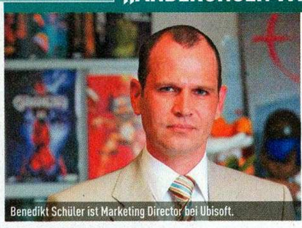
PC ACTION Welche Kriterien müssen Computerspiele erfüllen, damit die USK eine Kennzeichnung „Ab 16 Jahren" statt des Siegels „Keine Jugendfreigabe" vergibt?
CHRISTINE SCHULZ: Geprüft wird durch die Gremien der USK und den Ständigen Vertretern der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK das Spiel, das vorgelegt wird. Ein 16er-Spiel ist kein Kinderspiel. Es wird gewalthaltige Szenen geben, aber Spielelemente, die distanzierend wirken, müssen ausreichend für ältere Jugendliche vorhanden sein. Da gibt es jedoch keinen „Tugendkatalog" zum Abhaken. Die Gutachtenden müssen sich mit einfacher Mehrheit dabei sowohl gegen die Freigabeempfehlung „Ab 12 Jahren" entscheiden als auch darin mehrheitlich der Auffassung sein, dass keine allgemeine Jugendbeeinträchtigung zu befürchten ist, die eine Verweigerung der Jugendfreigabe zur Folge hätte (Kennzeichnung mit „Keine Jugendfreigabe"). Der Ständige Vertreter der OLJB bei der USK müsste dann diese Freigabeempfehlung für eine „USK 16" als eigene Entscheidung der OLJB übernommen haben.

PC ACTION Unter welchen Umständen verweigert die USK einem Titel die Kennzeichnung?
CHRISTINE SCHULZ: Das Prüfergebnis „Keine Kennzeichnung" gibt es immer dann, wenn das Prüfgremium mehrheitlich der Auffassung ist, dass die Kriterien für eine „Jugendgefährdung" erfüllt sind, also eine spätere Indizierung des Titels durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien als wahrscheinlich anzusehen ist. Dazu müsste der Titel auf dem deutschen Markt so wie er ist – ohne Kennzeichen der USK – veröffentlicht und ein Antrag müsste von Antrags- oder Anregungsberechtigten gestellt werden. Auch diese Entscheidung für die Verweigerung einer Kennzeichnung im Sinne des Jugendschutzgesetzes müsste dann vom Ständigen Vertreter der OLJB übernommen werden. Die Kriterien, die regelmäßig nach Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien nicht zu einer Indizierung führen, treffen dann nicht zu.

PC ACTION Wie eng arbeitet die USK mit den Vertriebsfirmen zusammen? Kommt es da zu Konflikten?
CHRISTINE SCHULZ: Die USK übernimmt die Dienstleistung der Annahme, Abklärung und Erledigung des konkreten Prüfantrages der Hersteller und/oder Publisher, kommuniziert über technische, logistische Probleme, über die Vollständigkeit von Software und Prüfunterlagen und über Gutachten. Es gibt alle Probleme, die solch eine Kommunikation halt mit sich bringt, Konfliktpotenziale sind da meines Erachtens nicht. Der Antragsteller bleibt immer Herr seines Verfahrens, er kann die Prüfentscheidung akzeptieren, das Verfahren abbrechen oder zweimal in Berufung gehen, wenn er nicht mit dem Ergebnis einverstanden ist.

die heimische Fassung raus. So geschehen etwa bei den populären Shooter-Serien *Call of Duty* und *Medal of Honor*. Hier prangen keine Swastiken, sondern einfache Kreuze auf den Flaggen und Uniformen der Achsenmächte. Bei *Call of Duty 2* entfernten die Macher sogar Hitler-Grüße und ließen Schimpfwörter verschwinden. Es gibt aber auch Einschnitte bei Spielen, die sich maßgeblich auf den Spielverlauf auswirken. Ein aktuelles Beispiel ist *Dark Messiah of Might and Magic*. Zur vergangenen Ausgabe teilte uns Vertrieb Ubisoft mit, dass man lediglich den Blutgehalt des Fantasy-Titels mindern wolle. Um aber das USK-Siegel zu bekommen, präsentiert sich das deutschsprachige *Dark Messiah* nun doch arg beschnitten. Enthauptungen in Zeitlupe und durch die Luft wirbelnde Gliedmaßen bekommen Sie nicht mehr zu Gesicht. Auch bei den harten Adrenalin-Angriffen fließt kaum noch Pixelsaft. Für Menschen, die mit englischen Texten und Menüs

INTERVIEW „ÄNDERUNGEN WIRKEN SICH AUF DAS SPIELGEFÜHL AUS."



Benedikt Schüler ist Marketing Director bei Ubisoft.

Auch Ubisoft hat Spiele im Sortiment, bei denen in der Vergangenheit die Schere zum Einsatz kam. Wir befragten den Ubisoft-Verantwortlichen Benedikt Schüler nach den Konsequenzen von Schnitten.

UBISOFT

PC ACTION Welche Rolle spielt die Alterskennzeichnung der USK bei der deutschen Lokalisierung von Ubisoft-Titeln?
BENEDIKT SCHÜLER: Die USK ist wichtig, steht aber bei Gamedesign-Entscheidungen nicht im Vordergrund. Konkret bei originären Lokalisierungsaufgaben haben wir die USK bei der Synchronisierung der Sprachausgabe und Übersetzung der Ingametexte nicht im Blick. Sollten theoretisch in einem Spiel diskrimierende Aussagen auftauchen, würde die USK sicherlich zu Recht Änderungen einfordern.

PC ACTION Würden sich beispielsweise bei *Dark Messiah of Might and Magic* Ihrer Meinung nach noch größere Schnitte auf das Spielprinzip auswirken?
BENEDIKT SCHÜLER: Änderungen wirken sich sehr selten auf das Spielprinzip als solches aus – eher auf das Spielgefühl. Dies bezieht sich dann immer auf situative, sehr kurzfristige Spielfreuden und sehr viel weniger auf das Level- oder Gamedesign als Ganzes.

PC ACTION Wie sinnvoll wäre es, zwei deutsche Fassungen auf den Markt zu bringen – eine geschnittene und eine ungeschnittene?
BENEDIKT SCHÜLER: Dies wäre im Sinne der Diversifikation denkbar – wie es im Filmgeschäft üblich ist – dort gibt es unterschiedliche Fassungen für unterschiedliche Zielgruppen, eben die Core-Edition ab 18 und die Fernsehfassung ab 16 Jahren.

PC ACTION Gibt es sichtbare Anzeichen für eine mangelnde Akzeptanz von geschnittenen Spielen, zum Beispiel geringere Verkaufszahlen als im Ausland?
BENEDIKT SCHÜLER: Wir gehen klar davon aus, dass die Kundenbedürfnisse durch unsere Veröffentlichungspolitik in der Regel hervorragend abgedeckt sind. Dies merken wir gemeinsam mit unseren Vermarktungspartnern noch heute bei [...] *Fernweh**. *Fernweh** war zum Vollpreis ein Hit und ist dies noch heute in der Zweitvermarktung [...].

PC ACTION Wenn Spieler einen Titel ungekürzt spielen wollen, greifen sie gern beim Importhändler zu. Ist Ihnen dies ein Dorn im Auge?
BENEDIKT SCHÜLER: Ja, natürlich. Wobei dies ein überschaubarer, kleiner Markt ist. Wie bereits gesagt, das Hauptgeschäft wird mit dem stationären Handel gemacht und dort mit den erwähnten deutschen Versionen.

* Name von der Redaktion geändert

„ZWEI FASSUNGEN SIND NICHT SINNVOLL."


Martin Lorber, zuständig für Pressearbeit bei EA.

Martin Lorber, Leiter der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit bei Electronic Arts Deutschland, äußert sich zum Thema Jugendschutz.

PC ACTION Wie wichtig ist Jugendschutz für Electronic Arts?
MARTIN LORBER: Der Jugendschutz spielt selbstverständlich eine große Rolle für EA. Als führender Publisher sehen wir uns hier in der Verantwortung. Wir unterstützen daher zahlreiche Initiativen zur Förderung von Medienkompetenz. Unter anderem haben wir gemeinsam mit Nintendo das Institut „Spielraum" gegründet, das Eltern, Lehrern und Pädagogen in ganz Deutschland mit Hinweisen zu einem angemessenen Umgang mit Computer- und Videospielen versorgt und auch ein bundesweites Netzwerk an Referenten aufbauen wird.

PC ACTION Wäre es für EA praktikabel, zwei deutsche Fassungen auf den Markt zu bringen – eine geschnittene und eine ungeschnittene?
MARTIN LORBER: Das halten wir nicht für sinnvoll. Wir vertreiben unsere Spiele weltweit und die lokalen Versionen unterscheiden sich – bis auf ganz wenige Ausnahmen in der Vergangenheit – nur in der Sprache und so weiter.

PC ACTION Ist es sinnvoll, wenn Spieler ungeschnittene Versionen von Importhändlern beziehen?
MARTIN LORBER: Da unsere Spiele weltweit einheitlich vertrieben werden, würde das bei EA-Titeln keinen Sinn machen. Wichtig ist uns, dass Gamer die Spiele spielen, die für ihr Alter geeignet sind. Dazu geben die USK-Labels der Spiele, die über den deutschen Handel vertrieben werden, die entsprechenden Hinweise.

klarkommen, bietet Ubisoft allerdings vorbildlich eine ungeschnittene, internationale Fassung mit deutschem Handbuch an. Wer also die volle Dröhnung möchte, greift hier zu. Es hört sich zwar merkwürdig an, doch geschnittene Spiele sind zum Teil sogar gut für Sie. Würden die Vertriebsfirmen ihre harten Action-Titel für den deutschen Markt nicht entschärfen, könnte den Spielen das Alterssiegel der USK verwehrt bleiben, es würde womöglich indiziert und wir dürften somit nicht weiter darüber berichten und Sie nicht mit Neuigkeiten versorgen. Ist ein Spiel indiziert, herrscht die große Nachrichtensperre für deutsche Fachzeitschriften. Bei *Dark Messiah* besteht die Gefahr durch die geschnittene Version nicht, da diese ein USK-Siegel erhielt. Unsere Leser brauchen auch bei einer möglichen Indizierung der ungeschnittenen Variante nicht auf unsere brillanten Berichterstattung über *Dark Messiah* verzichten.

„Geschnittene Versionen sind gut für Leser der PC ACTION."

SCHWARZMALEREI

Ein Beispiel für größere Schnitte ist Frogsters *Max Payne 2*-Klon *Der Knadator**. Mit der ursprünglichen Hintergrundgeschichte hatte der Titel keine Chance, das begehrte USK-Siegel zu erhalten: Victor Corbet ist Agent der US-Drogenbekämpfungsbehörde DEA und bringt auf seiner Reise durch Südamerika Pixeljunkies um die Ecke. Um *Der Knadator** in Deutschland weiter zu verkaufen, kürzten die tschechischen Entwickler Splatter-Effekte und änderten die Handlung. In der neuen Fassung stellt Herr Corbet einen Doppelagenten dar und ist auch in die Drogenmachenschaften der vermeintlichen Feinde involviert. Damit war der Weg für eine Kennzeichnung „Keine Jugendfreigabe" frei. Doch nicht immer geben sich die Vertriebe und Entwicklerschmiede überhaupt Mühe bei der Beschneidung. So bleibt in Midways Ego-Shooter *Areal 4711** bei blutigen Zwischensequenzen den Bildschirm kurzerhand schwarz – lediglich der Ton lässt erahnen, dass es bei der Alien-Hatz in solchen Momenten hart zur Sache geht. In der Anfangssequenz von Ego-Shooter *Quäker Fear** wollte Entwickler

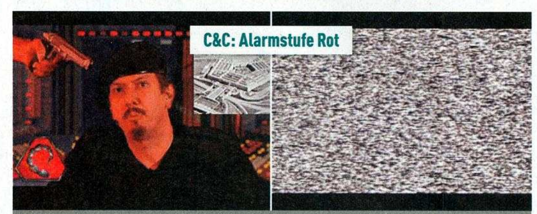
* Name von der Redaktion geändert

Gute Zensuren?

Manchmal fehlen einer deutschen Version nicht nur Blut- oder Gewalteffekte, sondern Zwischensequenzen oder der Intro-Film. Es kann aber noch härter kommen, etwa wenn sich kurzerhand die gesamte Hintergrundgeschichte ändert. Wir präsentieren eine Auswahl der heftigsten Schnitte im Bezug auf den Handlungsverlauf und andere relevante Spielelemente.



Die einfachste Weise, bedenkliche Szenen zu entschärfen: Wenn beim Shooter *Areal 4711** in den Zwischensequenzen Außerirdische auf Soldaten losgehen, wird der Bildschirm schwarz.



In der deutschen Version des Strategie-Klassikers *Command & Conquer: Alarmstufe Rot* aus dem Jahre 1996 fehlen einige Filmsequenzen. Zudem kämpfen auf dem Schlachtfeld keine Soldaten, sondern Roboter.



Harmlos präsentiert sich Shooter *Run!**: kein Blut in Zwischensequenzen und keine schweren Wunden. Kurios: Bei brennenden und panisch umherlaufenden Gegner ist kein Feuer zu erkennen (rechts).



*Quäker Fear** handelt vom Weltraumsoldaten Matthew Kane, der in einen Strogg umoperiert wird. Dies kann der Spieler nur erahnen (links). Im Intro zeigt Activision keine Leichen.



Komplett verändertes Spieluniversum und Blechbüchsen-Gegner mit Metallnieten im Gesicht (rechts) – die plumpen Umgestaltungen für *Soldier of Fortune 2* wirken fast belustigend.



Im Wasser liegende Pixelleichen bluten im Ego-Shooter *Fernweh** nicht aus.

Bei *V.I.E.R.* bluten getroffene Gegner nur wenig und hinterlassen keine Lachen.

Ein historisches Beispiel aus den Neunzigerjahren: Im Shooter *Halb-Leib** kämpft Gordon Freeman gegen Roboter.

Im Ego-Shooter mit *Half-Life 2*-Optik finden sich keine Splattereffekte. Das verzögerte die Veröffentlichung.

Das Horror-Abenteuer besitzt in der deutschen Fassung die gleiche Menge Pixelblut. Jedoch bleibt der rote Saft nicht an der Kleidung kleben und es gibt keine Enthauptungen.

Raven Software die Spielergemeinde schocken: Trümmer fliegen durchs Weltall, während eine Person am Bildrand erscheint. Nur langsam dreht sich der leblose Körper in die Kamera. Das Gesicht des Weltraumsoldaten ist zerfetzt, der Unterkörper fehlt. Dieser Anblick bleibt Spielern der deutschen *Quäker Fear**-Version erspart. Die detaillierte Darstellung von Fleischwunden und unansehlichen Leichen existiert hier nicht. Der wohl gravierendste Schnitt dieses Spiels betrifft jedoch eine Mission, in der *Quäker Fear**-Held Matthew Kane gefangen genommen und zum Strogg verarbeitet wird. Dabei fährt der Spieler gefesselt auf einer Art Achterbahn durch die Labore der Außerirdischen und erlebt aus der Ego-Perspektive, wie Maschinen den Hauptcharakter in einen Strogg-Krieger umoperieren: Die Geräte rammen Kane eine Spritze in die Brust, verstümmeln ihn und Strogg-Ärzte bearbeiten den Protagonisten mit fiesen Instrumenten. Diesen dreiminütigen Horror-Trip bekommen Spieler der deutschen Fassung nicht mit. Das hat Folgen: Da der Hersteller die Szenen ersatzlos streichen ließ, ist es für heimische Spieler schwierig, den Lauf der Hintergrundgeschichte zu verstehen. Wäre da nicht mehr Fingerspitzengefühl angebracht gewesen, statt auf Biegen und Brechen ein Erwachsenenspiel auf USK 16 zu trimmen? Über den kommerziellen Erfolg von stark beschnittenen deutschen Versionen wie *Quäker Fear** oder *Run!** wollte uns Vertrieb Activision auf Anfrage keine Auskunft geben.

„Das Gesicht des Weltraumsoldaten ist zerfetzt, der Unterkörper fehlt."

ROBOTER FÜR DEN JUGENDSCHUTZ

Die Angst vor Indizierung treibt manchmal wahrhaft kuriose Blüten. *Soldier of Fortune 2* aus dem Jahr 2002 zum Beispiel handelte ursprünglich von John Mullins, einem Elite-Söldner, der durch die Welt reist und eine Terrorvereinigung jagt, die den Globus mit Viren verseuchen will. Dabei geht Herr Mullins sehr rabiat vor, woraufhin Activision die gesamte Hintergrundgeschichte für Deutschland umschrieb. Da es für die USK einen großen Unterschied macht, ob der Spieler auf Pixel-Menschen oder Pixel-Fabelgestalten ballert, erschuf der Vertrieb kurzerhand ein alternatives Universum namens Hysperia. „In dieser Dimension wurde die Menschheit von ihren eigenen Maschinen unterjocht und schließlich ausgerottet", erklärt das Programm in der deutschen Version von *Soldier of Fortune 2*. Und warum agieren die Roboter genauso wie Menschen? Dafür gibt es auch eine Lösung: „Im Laufe der Zeit haben sich die Maschinen zu emotionsfähigen Androiden entwickelt, die ihr Leben nach dem einzigen Muster gestalten, das sie kennen: die Welt der Menschen." So fließt kein Pixelblut aus getroffenen Gegnern – es sprühen Funken. Unpraktisch wird es, wenn Veränderungen grobe Nachteile für den Spieler bedeuten. So sind die Besitzer einer deutschen

Sprich dich aus!

Unglaublich, aber wahr: Unsere Leser haben Meinungen. Deshalb eröffnete Schreibsklave Ciszewski auf Befehl von Herrn Hesse einen Forumsbeitrag auf www.pcaction.de. Wir fragten uns, was die Spielergemeinde wohl zum Thema „Geschnittene Spiele" zu sagen hat. Diskutieren auch Sie mit, Ihre Meinung interessiert uns!

„Ganz klar: Erwachsene sollten in diesem Land nicht wesentlich anders behandelt werden als beispielsweise in Österreich, Großbritannien etc., denn das soziopathische Potenzial ist hier sicher nicht höher als anderswo. Warum jedoch jemand, der mit 16 aus meiner Sicht (und eigener Erfahrung – bin 31 Jahre) noch lange nicht zurechnungsfähig ist, Wert darauf legt, unbedingt Eingeweide und Blut auf Hakenkreuz-Texturen zu sehen, erschließt sich nicht wirklich. Jugendschutz ist nach meiner Meinung absolut zu begrüßen." (DoctorDeathMV)

„Kinder sollten solche Spiele gar nicht in die Finger bekommen. Und da ist die Politik gefragt. WARUM kann der zwölfjährige Junge von nebenan die ganze Nacht Counter-Strike spielen? Weil er in den Laden gelaufen ist und es sich gekauft hat, ohne dass die Tante an der Kasse ihn aufgehalten hat. Darum! Aber darum die Games zerschneiden?" (Renegade-for-Freedom)

„Ich will deutsche Sprachausgabe in jedem Spiel und natürlich 100%ig uncut!" (zombie666)

„Ich möchte das Spiel so erleben, wie es sich die Entwickler erdacht und umgesetzt haben und keine verstümmelte Kleinkinder-Version, die aber dann dennoch ab 18 ist! Wenn ein Spiel für Erwachsene gemacht ist, dann möchte ich als Erwachsener das auch in vollem Umfang genießen." (the-true-Cerberus)

„Auch wenn es mich als Ösi nur indirekt betrifft, kotzt mich der deutsche Jugendschutz an." (crackajack)

„Auf meterhohe Blutfontänen und so ein Zeug kann ich verzichten. Was mich stört sind Schnitte, die Spielbarkeit und Story betreffen." (Sayten)

„Geschnittene Spiele erinnern mich an dein Genital." (Andreas Bertits)



* Name von der Redaktion geändert

*Quäker Fear**-Version im Mehrspieler-Modus unter sich und oft allein. Kämpfe gegen die zahlreichen ausländischen Spieler sind nicht möglich, da die technischen Veränderungen zu weitreichend sind.

ICH VERSTEHE DICH!

Manche Kritiker übersehen in der Pro-und-Contra-Debatte um deutsche Versionen gern einen nicht unerheblichen Aspekt: Die meisten heimischen Versionen von englischsprachigen Spielen sind eingedeutscht. Schließlich besitzt nicht jeder Spieler derart virtuose Fremdsprachenkenntnisse wie Lothar Matthäus. Eine überarbeitete Sprachausgabe und deutsche Bildschirmtexte erleichtern besonders älteren Semestern das Spielen. Kollege Fränkel zum Thema: „Bei *GTA: San Andreas* wunderte ich mich ständig, warum die Gangster über die ‚Sun over the beach', also die Sonne über dem Strand philosophierten. Dank deutscher Bildschirmtexte weiß ich heute, dass mich die Typen als ‚Son of a bitch', demzufolge als Hurensohn bezeichneten!" Sie merken: Deutsche Versionen sind überaus nützlich.

Lukasz Ciszewski



Seltsam: Getroffene Gegner bluten nicht, sie funken.

Zerfetzte Leichen und Blut? Nicht beim deutschen *Vietcong*!

Tiere und Feinde verlieren keine Körperteile.

Das meinen wir!

Zwei Redakteure der weltbesten Zeitschrift reden Klartext.

Ciszewski: Um das vorweg klarzustellen: Ich finde Jugendschutz wichtig!

Hesse: Es ist klar, dass Sie das sagen, Ciskindskewski. Ich sehe das auch so, doch nur weil Sie ohne Jugendschutz in der Schule ansonsten immer verprügelt worden wären, verstehe ich nicht, warum Sie und ich als Volljährige auch jetzt noch vor jugendgefährdenden Spielen geschützt werden. Ein Spiel sollte entweder für Jugendliche freigegeben sein oder eben nicht. Dass es oft eine 18er-Version mit USK-Siegel gibt und eine weitere 18er-Version unter der Ladentheke, finde ich als Erwachsener albern.

Ciszewski: Apropos albern: Wenn getötete Pixelfeinde in den deutschen Versionen von *No One Lives Forever 2* oder *Hidden & Dangerous 2* zu Rucksäcken mutieren, leidet der Spielspaß. Solcher Schwachsinn reißt mich aus der ansonsten glaubhaften Spielwelt. Schlimm auch, wenn ganze Missionen und Einheiten durch Akte der Selbstzensur fehlen wie bei EAs *Command & Conquer: Generäle*.

Hesse: Stimmt. Manche Schnitte versauen die Atmosphäre. Wenn zum Beispiel bei *President Kneevel 3** die besiegten Gegner auf einmal zu blinken beginnen und sich dann auflösen, ist bei mir jegliche Gänsehaut dahin. Das ist so wie Sex mit einer bildschönen Frau und auf einmal zieht sie eine Maske ab und sieht aus wie Kollege Wolfgang Fischer. Solche Spiele kann ich nicht mehr ernst nehmen, dann verzichte ich lieber. Besonders lustig ist dieses Auflöse-Verhalten, wenn man dadurch nicht mehr sieht, welchen Level-Abschnitt man schon besucht hat und welchen nicht.

Ciszewski: Toll, jetzt ist mir schlecht und ich muss dauernd an Kollege Fischer denken. Oder an *Pariah*. Durch die fehlenden Bluteffekte kriegt man kaum noch mit, ob man einen Gegner getroffen hat oder nicht. Ein deutlicher Nachteil. Komisch dass es bei anderen Spielen wie *Max Payne 2* kein Problem ist, Pixelblut zu zeigen.

Hesse: In meinen Augen ist das ein Fehler des Gesetzgebers. Gäbe es eine einheitliche Richtlinie für Spielehersteller, würden die Schnitte weniger willkürlich vollzogen.

Ciszewski: Weise Worte, Herr Hesse. Sie sind solch ein Genie!

* Name von der Redaktion geändert

»Machen immer nur Scheiß: Graffiti-Sprayer.«

Wer sich durch die Welt von *Battlefield 2142* bewegt, erblickt diverse Werbeflächen (unser Bild zeigt eine Montage).

BATTLEFIELD 2142 & DATENSCHUTZ

Achtung Schildwechsel!

AUF DVD
DEMO

Es herrscht Angst. Nein, Volksmusik-Papst Karl Moik will nicht wieder als TV-Moderator auftreten. Das wäre dann doch zu furchtbar.

Etliche Online-Spieler litten in den vergangenen Wochen vielmehr unter Panik, seit sie in den *Battlefield 2142*-Schächtelchen unglücklich formulierte Beipackzettel gefunden haben. Darin heißt es unter anderem, dass das Spiel die „IP-Adresse sowie weitere anonyme Informationen" aufzeichnet, „Daten [...] sammelt, verwendet, aufbewahrt oder überträgt", was in diversen Internetforen für reichlich Paranoia sorgte. Hinter der Technik steckt eine neue Art der Werbung und dafür holt sich der Spielanbieter Electronic Arts Informationen. So ist in *Battlefield* an bestimmten Stellen Reklame zu sehen, die jederzeit austauschbar ist. Die Werbung wird quasi von den EA-Servern live übertragen. Verfolgungswahn schürte nun vor allem das Schlagwort „Spyware" – das ist Software, die auf dem heimischen Rechner herumschnüffelt, um deren Benutzer auszuspionieren. Ist *Battlefield* ein Spionage-Programm? Wir hakten für Sie bei EA nach.

NICHT BEDROHLICH

Nach Auskunft des Unternehmens sammelt das Spiel einerseits nur anonyme Daten und andererseits lediglich Informationen, die das Spiel direkt betreffen. Nutzer müssen also beispielsweise nicht ihre peinliche Pornosammlung löschen, beim Online-Banking keinesfalls Angst wegen der Einlog-Daten haben oder allgemein aufpassen, welche digitalen Fingerabdrücke sie im Netz hinterlassen. Will heißen: Die Software zeichnet auch nicht das Surf-Verhalten auf. Sie „beobachtet" lediglich, wie die im Spiel integrierte Reklame auf den Wohnzimmer-Krieger wirkt. Wie lange er welche Werbetafel an welcher Stelle betrachtet etwa. Anzeigenkunden erfahren so im Nachhinein, ob ihr Geld gut angelegt war. Die IP-Adresse des Spielers indes wird laut EA erfasst, einem Land zugeordnet und dann sofort wieder vom Server gelöscht. Durch die charakteristische Ziffernfolge stellt die neuartige Werbetechnik nur sicher, dass ein Deutscher keine Reklame in Suaheli zu sehen kriegt und umgekehrt. Die ganze Angelegenheit ist für den Benutzer nicht wirklich bedrohlich, viele Webseiten lesen weitaus mehr Daten. Wer im Netz unterwegs ist, dem muss allgemein klar sein, dass er Spuren hinterlässt. Das Nachrichtenmagazin *Focus* (Ausgabe 42 vom 16. Oktober 2006) brachte jüngst einen Artikel über die Firma Google, wonach der Internet-Reisende allein über die Suchmaschine exakt offenbart, für welche Themen er sich interessiert. Versuchen Sie sich da hinterher mal rauszureden! „Äh ... es ist nicht, wie Sie denken, eigentlich wollte ich nur die Schlagwörter ‚flicken' und ‚Uschi' eingeben und hab mich dabei vertippt!"

GEHT UMTAUSCHEN?

Die Angst, *Battlefield* könnte Sie „aushorchen", ist unbegründet. Wenn man bedenkt, was technisch möglich ist, entstehen allerdings Folgefragen. Denn das Vertrauen von König Kunde könnte erschüttert sein: Wer weiß, ob und wie die Datenerfassung bei künftigen Spielen ausgeweitet wird? Es gebe keine Pläne in diese Richtung, erklärte uns EA auf Nachfrage. Ein offenes Geheimnis ist allerdings, dass die schlicht „Advertising Technology" genannte Werbetechnik auch bei *Need for Speed: Carbon* (Test auf Seite 126) zum Einsatz kommt. In Sachen *Battlefield 2142* bleibt ein bitterer Nachgeschmack, auch wenn die Software harmlos ist. Denn wer – aus welchem Grund auch immer – nicht mit der neuen Werbeform einverstanden ist, schaut nach dem Kauf des Spiels gegebenenfalls in die Röhre, weil ihm der Beipackzettel erst mit dem Öffnen der Packung in die Hände fällt. „Wir nehmen auch geöffnete Spiele zurück", sagt Markus Matyssek, Fachberater beim Elektronikmarkt Saturn in Nürnberg. Das geschehe allerdings aus Kulanz, verpflichtet wäre der Händler nicht. Eine Umtauschregelung seitens EA ist übrigens „nicht vorgesehen". Harald Fränkel

Info: www.electronic-arts.de

»Diaphragma, Special Edition.«

Ein Zettel im Inneren der Packung soll Käufer über die Werbung und die Datenaufzeichnung per *Battlefield 2142* aufklären.



HARALD FRÄNKEL

Es wird sie immer geben: Verschwörungstheoretiker, die die Mondlandung anzweifeln oder glauben, *Battlefield* lese die Blutgruppe und Daten über die Länge der Schambehaarung von der Festplatte – da können wir Entwarnung geben wie wir wollen. Ein kritisches Äuglein aber ist natürlich erlaubt. Ich halte die Spionagediskussion für völlig übertrieben. Unglücklich finde ich nur, dass man erst nach dem Öffnen der Packung erfährt, was das Spiel treibt. Denn Paranoia hin oder her: Ich bin zahlender Kunde, also will ich derlei Infos *vorher*. Erst Recht, wenn EA das Spiel trotz Werbung keinen Cent günstiger anbietet.



Freut sich auf *Need for Speed: Carbon*: Niklas „sliver" Timmermann.

»Neu bei C&A: Trenchkot.«

Rumänische Fans beobachten gebannt das *FIFA 06*-Finale.

»Lecker: Hella von Sinnens essbarer Slip.«

Hunderte Zuschauer verfolgten trotz des Regenwetters das Finale in *FIFA 06*.

»In der Schwulendisco begehrt: ein Bild von einem Mann.«

Dramatik pur: Dennis Schellhase gibt Interviews, während sein Bruder auf der Bühne wacker gegen den K.o. kämpft.

»Gut drauf: die Mitglieder des Deutschen Exhibitionisten-Bundes e.V. bei der Fußball-WM 2006.«

Die deutsche Mannschaft jubelt: Mit 3:1 besiegt Daniel Schellhase den Rumänen Patrascu Ovidiu in *FIFA 06*.

»Was soll das verflucht noch mal heißen, wir sollen wieder nach Hause gehen, das Columbo-Fantreffen fällt aus?«

WORLD CYBER GAMES

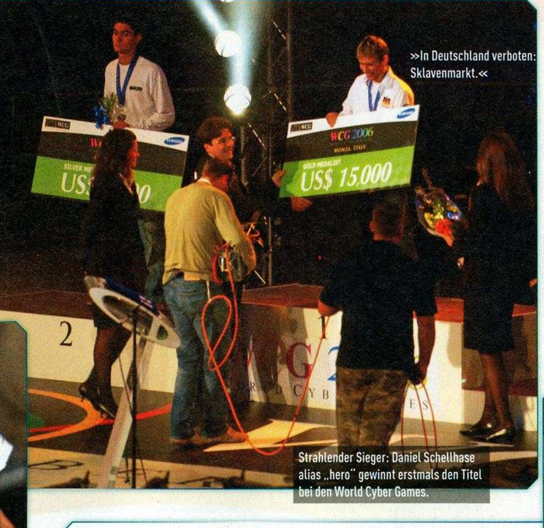
Gelungene WC-Spiele

Die World Cyber Games versinken in Ruhmlosigkeit: Die Spiele-Olympiade fand diesmal in schmucklosen Formel-1-Garagen statt.

Das dreiköpfige Notarzt-Team auf der weltberühmten Rennstrecke in Monza blickt besorgt durch den nicht enden wollenden Nieselregen in Richtung Kommentatorenkabine. Den beiden italienischen Live-Berichterstattern der World Cyber Games (WCG) droht beim *Starcraft*-Finale zwischen den koreanischen Top-Spielern Yeonsung Choi und Sungjun Park offensichtlich der baldige Herztod: Mit hochroten Köpfen feuert das Kommentatoren-Duo ein Stakkato an Mamma Mias und Bravissimos in die Mikrofone, dass es Unbeteiligten angst und bange wird. Das Fachpublikum dagegen feiert und grölt, wenn Choi und Park die Zergs- und Menschen-Armeen mit Geschick und Übersicht über unwirtliche Planetenoberflächen dirigieren. Tatsächlich demonstrieren die Asiaten, was die WCG in diesem Jahr ausmacht: Selten waren die Partien so ausgeglichen und hochklassig; in den Hauptdisziplinen der Spiele-Olympioniken haben sich echte Favoriten mit stabilem Haltbarkeitsdatum herauskristallisiert. Dabei dominieren die Koreaner längst wieder die Strategiespiele *Warcraft 3* und *Starcraft*. Beim deutschen Spielerteam herrscht zunächst gute Stimmung, obwohl die Mannschaft zur Anreise statt eines standesgemäßen Fluges Klassenfahrt-Atmosphäre bei einer stundenlangen Busfahrt schnüffelte. Nie zuvor rückten nämlich so viele deutsche Spieler in die Play-offs vor wie in diesem Jahr. Dort verabschiedete sich jedoch fast das komplette Team; selbst Favoriten mit Medaillenambitionen wie Niklas „sliver" Timmermann hatten keine Chance im immer stärkeren Wettbewerb.

WIR WAREN HELDEN

Noch vor zwei Jahren konnte Timmermann in San Francisco das Finale von *Need for Speed: Underground* für sich entscheiden. Diesmal hatte er allerdings gegen den späteren Bronzemedaillengewinner Steffan Amende aus den Niederlanden das Nachsehen. „Ich mache nun zunächst das Abitur und dann sehe ich mir *Need for Speed: Carbon* an", sagt der sichtlich enttäuschte Ex-Champion später, „erst dann werde ich entscheiden, ob ich weitermache." Weiteres prominentes Opfer einer sehr stark besetzten Play-off-Runde war Dennis „styla" Schellhase, der gegen den Rumänen Patrascu Ovidiu in *FIFA 06* unterlag. Schellhase hatte im vergangenen Jahr in Singapur die einzige deutsche Goldmedaille gewonnen und wurde nach der Rückreise mit Flaggen und Transparenten am Flughafen empfangen. Schellhases Zwillingsbruder Daniel rettete jedoch die Familienehre. Im Finale besiegte er mit 3:1 eben jenen Rumänen, der seinen Bruder aus dem Wettbewerb gekickt hatte. „Letztes Mal habe ich miterlebt, wie Daniel gewonnen hat", erzählt der deutsche



>>In Deutschland verboten: Sklavenmarkt.<<

Strahlender Sieger: Daniel Schellhase alias „hero" gewinnt erstmals den Titel bei den World Cyber Games.



>>Bei Männern tuntig: Ohrringe.<<

Bei *Need for Speed: Most Wanted* gewannen nicht die Favoriten, sondern russische Newcomer.

>>Wie in Ostdeutschland: Ausländer klatschen.<<

Chinesische Fans jubeln Xiaofeng Li zu, der das Finale von *Warcraft 3* für sich entschied.

>>Wenn ich Atomraketen habe, soll mich ein großes Taschentuch erschlagen.<<

Glücklich über den ersten WCG-Titel seiner Karriere: Yeonsung Choi.

Medals of Honor!

Die Gesamtwertung der World Cyber Games macht deutlich, was in Korea abgeht: Im Norden bastelt man Atombomben, im Süden sind Spiele Trumpf ...

Die wohl computerspielverrückteste Nation dieses Planeten hat nach vier Jahren endlich ihren Pokal wieder: Südkorea ist mit zwei Goldmedaillen und je einer Silber- und Bronze-Auszeichnung der Grand Champion der World Cyber Games 2006. Kein Wunder, dass Teamleiter Billy Son vor Stolz platzt: „Wir sind nach Monza gekommen, um den Titel des Grand Champions, den wir 2002 verloren haben, wiederzuerringen. Koreanische Spieler haben den E-Sport-Fans gezeigt, dass sie zur Weltspitze gehören." Wen wundert es da, dass das koreanische Team vor allem die Strategiespiele dominierte? Yeon Sung Choi, besser bekannt als „IloveOov", siegte im Finale von *Starcraft: Brood War* gegen seinen Teamkameraden Sungjun Park. „Für mich waren es die ersten World Cyber Games und ich bin natürlich sehr aufgeregt, gleich die Goldmedaille gewonnen zu haben", so Choi. „Obwohl ich sämtliche Titel in den koreanischen Profi-Ligen gewonnen habe, fehlte mir der WCG-Titel. Deswegen war es mir so wichtig, hier zu gewinnen."

Champion nach dem Finale stolz, „da war mir klar, dass ich eines Tages auch auf dem Siegertreppchen stehen will." Ehrenretter Nummer 2 ist Karsten „Phoenix" Hager mit der Bronzemedaille in *Warhammer 40.000*.

MITTERNACHTSMESSE

Zum echten Nachtkampf uferte der *Counter-Strike*-Wettkampf aus. Wegen Punktegleichstands wurden die Spiele einer Gruppe komplett neu ausgetragen. Die Gefechte dauerten bis weit nach Mitternacht, bis die Spieler mangels Schlaf und Verpflegung streikten und die Verlegung der letzten Matches auf den nächsten Morgen erzwangen. Im Finale setzten sich schließlich unsere polnischen Nachbarn gegen die Schweden durch. Wer den Wettkampf live erleben wollte, musste allerdings einige Überraschungen in Kauf nehmen. Die nur 15 Kilometer von der italienischen Modemetropole Mailand entfernte Formel-1-Strecke ist nämlich außerhalb des Formel-1-Trubels nur sehr schwer zu erreichen. Verdutzte Taxifahrer rätselten über den Begriff Autodromo, eine armselige Pommesbude war die einzige Nahrungsmittel-Quelle auf dem Gelände und ein Fortkommen nach der Veranstaltung in Richtung Hotel erwies sich als reine Glückssache. Statt wie bisher in großen Hallen gegeneinander anzutreten, zwängten sich Profispieler aus aller Welt in miefige Boxengassen, aus denen TV-Kamerateams zeitweise aus Platzgründen verbannt wurden. Selbst das deutsche Organisatorenteam witzelte über „Why Monza?"-T-Shirts und ein Teilnehmer meinte: „Echte WC-Spiele – ab ins Klo damit ..." Im kommenden Jahr soll alles besser werden: Das Spiele-Turnier zieht ins Veranstaltungs- und Olympia-erfahrene Seattle (US-Bundesstaat Washington) weiter. Während das deutsche Team im Medaillenspiegel immerhin mit zweimal Edelmetall noch den dritten Platz hinter Südkorea und Russland erreichte, ging Chaos-Gastgeber Italien komplett leer aus. Christoph Holowaty

Info: www.worldcybergames.com

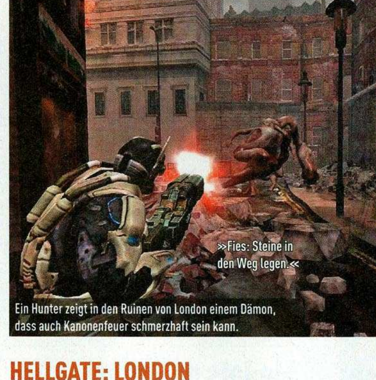
SPIEL	MEDAILLE	LAND	NICK	NAME
FIFA 06	Gold	Deutschland	Hero	Daniel Schellhase
	Silber	Rumänien	Ovvy	Patrascu Ovidiu
	Bronze	Russland	X4-alexx	Victor Gusev
NFS: MW	Gold	Russland	USSRxAlan	Alan Enileev
	Silber	Russland	USSRxMrRASER	Nikolay Frontov
	Bronze	Niederlande	Steffan	Steffan Amende
Starcraft	Gold	Korea	IloveOov	Yeonsung Choi
	Silber	Korea	JulyZerg	Sungjun Park
	Bronze	Korea	midas[gm]	Sang-Wook Jeon
Warcraft 3	Gold	China	SKYCN	Xiaofeng Li
	Silber	Frankreich	Tod4k	Yoan Merlo
	Bronze	Ukraine	SK-HoT	Mykhaylo Novopashyn
Dawn of War	Gold	Korea	SeleCT	Kyung Hyun Ryoo
	Silber	Brasilien	deathgun	Gregorio Costa
	Bronze	Deutschland	sCa_Phoenix	Karsten Hager
Dead or Alive 4	Gold	Kanada	OffbeatNinja	Ryan Ward
	Silber	Mexico	DIVINO_XMAS	Israel Navidad
	Bronze	Frankreich	arngrine	Stephane Maine
Project Gotham Racing	Gold	USA	TTRChOmpr	Wesley Cwiklo
	Silber	Schweden	TTR_Mclaren_F1	Christopher Hogfeldt
	Bronze	Finnland	TTR_FinPro	Erno Kuronen
Counter-Strike	Gold	Polen	TeamPentagram	Lukas Wnek (Luq), Mariusz Cybulski (Ird_), Wiktor Wojtas (TaZ_), Filip Kubski (_Neo), Jakub Gurczynski (kuben).
	Silber	Schweden	NiP	Dennis Wallenberg (walle), Robert Dahlstrom (RobbaN), Oskar Holm (NiP-ins-), Marcus Sundstrom (NiP-zet-), Abdisamad Mohamed (NiP-SpawN-)
	Bronze	Finnland	hoorai	Juuso Sajakoski (contE), Tomi Kovanen (lurppis), Niko Kovanen (naSu), Max Aspe (Ruuit), Toni Luhtapuro (toNppa)

VORSCHAU



Eine Truppe GDI-Soldaten und Panzer entdecken rechts die feindlichen NOD. Ein Feuergefecht entbrennt.

Miemt erneut den NOD-Bösewicht Kane: Glatzkopf Joe Kucan.



Ein Hunter zeigt in den Ruinen von London einem Dämon, dass auch Kanonenfeuer schmerzhaft sein kann.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Schau, Spieler!

Auch für den neuen Teil der *Command & Conquer*-Reihe verkörpern bekannte Gesichter die Helden und Bösewichte des Spiels.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Manche Leute sind einfach nicht totzukriegen. Johannes Heesters etwa oder Kane aus den *Command & Conquer*-Spielen. Mit den verheißungsvollen Worten „Man kann den Messias nicht töten", meldete sich der Anführer der NOD in einem kleinen Video zurück. Inzwischen steht fest: Wie in den Vorgängerteilen sind in *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* die Zwischensequenzen erneut Filme mit echten Schauspielern. Außer Joe Kucan in der Rolle des Kane stehen weitere Bekannte für EAs neues Echtzeit-Strategiespiel vor der Kamera. Josh Holloway (Sawyer aus der Fernsehserie *Lost*), Billy Dee Williams (Lando Calrissian aus *Krieg der Sterne*), Tricia Helfer (eine der sexy Zylonenfrauen in *Battlestar Galactica*) und Michael Ironside (die englische Stimme von Sam Fisher aus *Splinter Cell*) sind inzwischen bestätigt. Das Spiel erscheint irgendwann 2007. Andreas Bertits

Info: www.ea.com/official/cc/cc3/us

HELLGATE: LONDON

Jägermeister

Mit dem Hunter steht eine neue Spielerklasse für *Hellgate: London* fest, die den Dämonen kräftig einheizt.

ACTION-ROLLENSPIEL | Um Ihnen die Wartezeit zu versüßen, bis das vielversprechende *Hellgate: London* der Flagship Studios Anfang 2007 endlich erscheint, enthüllten die Entwickler eine neue Klasse. Als Hunter begeben Sie sich – wie der Name bereits vermuten lässt – auf die Jagd nach finsteren Dämonen. Die mysteriösen Jäger stellen die Meuchelmörder des Spiels dar, die schnell und vor allem tödlich agieren. Sie misstrauen allerdings jeglicher Art von Magie und verlassen sich lieber auf durchschlagendere Argumente im Kampf gegen die Hölle: fette Wummen! Daher ist es für Spieler dieser Klasse unerlässlich, die Schwachstellen der Gegner zu kennen. Interessant! Andreas Bertits

Info: www.hellgatelondon.com



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ERKLÄRT, WARUM NACKTE MÄNNERHINTERN DAS COMPUTERSPIEL EROBERN KÖNNTEN



Hommage an die Leserinnen der PC ACTION: Wir zeigen den Hintern von Robbie Williams!

Frauen sind auch nur Männer

Neulich war ich im Kino: *Deutschland. Ein Sommermärchen.* Eine feine Dokumentation über die deutsche Fußballnationalmannschaft während der WM. Das Komische daran: Es waren mehr Frauen als Männer im Saal. Erobern die Damen mit Ihrem Fußball-Interesse eine der letzten männlichen Domänen der Neuzeit? Hat der Film das Rezept gefunden, nach dem auch kommerzorientierte Spielehersteller seit Jahren vergeblich forschen? Den Schlüssel, um in weiblichem Besitz befindliche Portemonnaies zu öffnen? Gut möglich. Und ich habe eine ganz einfach Erklärung dafür: Im Film waren in der Mannschaftskabine nackte, gestählte Männerhintern zu sehen! Was passiert, wenn nun besagte Spielehersteller diesen Trend ebenfalls erkennen? Waren bislang Frauen in der Regeln nur bei Adventures, Denkspielen, *Die Sims* und *World of Warcraft* anzutreffen, könnten bald die ersten Männergenres durch diesen einfachen Trick von Frauen bevölkert werden. Erwarten uns im nächsten *Need for Speed* statt Boxenluder vielleicht halbnackte Quotenstripper? Der erste Endgegner in *Duke Nukem Forever* ein Bodybuilder mit Arschfreihose? Was kommt als Nächstes? Weibliche Kfz-Mechaniker? Frauen beim Bund? Ein Bundeskanzler ohne Penis? Das ist fast so unglaubwürdig wie Frauen, die beim Sex einen Orgasmus bekommen. Das Untergang des westlichen Abendlandes sozusagen. Aber wer hätte 2004 gedacht, dass George W. Bush wiedergewählt wird? Vielleicht müssen wir Männer uns einfach anpassen, vom Patriachat verabschieden und mit den Zeichen der Zeit gehen. Letztendlich ist ohnehin alles Erziehungssache. Die nächste Generation Eltern wird Mädchen vielleicht nicht mehr zu technikfeindlichen, Barbie-vernarrten Kleiderfetischisten erziehen und damit die Hemmschwelle lösen, die Computerspiele bisher zur Männersache degradierte. Mir soll es recht sein. Hauptsache, ich erlebe es nicht mehr, wenn Frauen auf öffentlichen Toiletten anfangen, im Stehen zu pinkeln.



Ein hinkender Zombie-Stalker bewegt sich zwar recht langsam, ist aber dank seines Gewehrs ein gefährlicher Gegner.

»Schmeckt nicht jedem: Salzgitter.«

»Um das Genital eines PC ACTION-Redakteurs zu besteigen, haben Frauen einen langen Weg vor sich.«

Das Raketensilo ist zwar lange nicht mehr in Gebrauch, steht jedoch nicht leer. Das Militär will Ihren Stalker draußen haben.

In einer verfallenen Häuserruine liefern sich zwei Söldner ein Duell. Die Metallflasche am Rücken dient der Sauerstoffversorgung.

»Tauchen gefährdet ihre Gesundheit.«

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Atomkraft – ja bitte!

AUF DVD VIDEO

Gegen Kugeln helfen Bleiwesten. Gegen Radioaktivität in Tschernobyl bieten die Dinger auch genug Schutz. Und den haben Sie bitter nötig!

Stellen Sie sich vor, die reale Tschernobyl-Katastrophe von 1986 wiederholt sich im virtuellen April 2006. Genau davon handelt der Ego-Shooter *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*. Zuständige Behörden sperren das radioaktive Gebiet weiträumig ab. Sechs Jahre später öffnet die verstrahlte Zone ihre Grenzen für Wissenschaftler. Da die Forscher sich jedoch zu fein sind, eigenhändig in plutonium- und caesiumgetränkter Erde zu wühlen, heuern sie für die Drecksjobs illegalerweise sogenannte Stalker an. Diese Arbeitnehmerschicht setzt sich aus ehemaligen Söldnern, Spezialtrupps und Arbeitslosen zusammen – Sie sehen, Hartz IV droht einem überall, nur in einer anderen Form. Im Gegensatz zu deutschen Beschäftigungsmaßnahmen kehren jedoch die Ein-Rubel-Jobber nicht die Straßen, sondern beschaffen Proben aus der Zone, sogenannte Artefakte. Genau das ist Ihre Aufgabe: der Schmuggel seltsamer Gegenstände für die Weißkittel.

GRAUE REALITÄT

Einen Tag vorher in der realen Welt von Ukraine: In einer kleinen Stadtbibliothek warten Hunderte Bücher auf den interessierten Leser. Romane aus dem vergangenen Jahrhundert, Erziehungsratgeber für angehende Eltern oder gar Fachliteratur über angewandte Physik. Das grau-gelb angelaufene Papier der Schriftstücke zeugt von häufiger Benutzung. Und von anderen Einflüssen wie Regenwasser, Wind oder gar Schuhabdrücken auf den Seiten. Die Wälzer weilen nämlich seit über 20 Jahren auf dem grauen Betonboden der Bücherei. Ein Blick in die benachbarten Räume offenbart das ganze Bild der Verwüstung: demolierte Möbel und Regale sowie aus der Wand ragende Stromkabel. Überall herrscht eine bedrückende, alles verschlingende Stille ... Die muntere Stimme des russischen Reiseführers lockert plötzlich mit einem klischeehaften Akzent die raue Atmosphäre auf: „Nicht anfassen Bücher! Sonst Potenzprobleme!" Er muss es



Lagerfeuer in postnuklearen Zeiten: Eine Gruppe von Stalkern entspannt sich an einer brennenden Mülltonne.

»Kumbaya, mein Lord, Kumbaya ...«

Die „Flesh" getauften Mutanten waren früher harmlose Hausschweine. Jetzt sehnen sie sich nach Menschenfleisch.

»Quasimodo schämte sich nicht für seinen Körper.«

Dank implementierten DirectX-9-Effekten stellt die X-Ray-Engine von *S.T.A.L.K.E.R.* flüssige Echtzeitschatten dar.

»Manche warten ihr Leben lang auf Kanalsex.«

»Volltreffer: Kurt Cobain.«

wissen. Schließlich befinden wir uns in Prypjat, einer ukrainischen Geisterstadt, die einst 51.000 Einwohner zählte. Menschen, die drei Tage nach dem Tschernobyl-GAU zwangsevakuiert wurden. Zurück blieben lediglich die stummen Ruinen – radioaktiv verseuchte Zeugen einstiger Zivilisation. Nein, die Macher von *S.T.A.L.K.E.R.* haben nicht übertrieben, als sie uns einen strahlenden Empfang versprachen.

ES STRAHLT!

Während wir in der Tschernobyl-Zone nur begrenzt herumschlendern durften und unter einer erfolgreich ignorierten Knastandrohung fotografierten, genossen wir bei der Spielpräsentation am Tag darauf in der postnuklearen Welt von *S.T.A.L.K.E.R.* die volle Bewegungsfreiheit. Ein russischer Entwickler lädt für uns einen Spielstand und deutet mit einem „Dawai, dawai!" auf einen Nichtspielercharakter. Natürlich steuern wir diesen sofort an. Der Kerl brummt uns eine Aufgabe auf: Wir sollen die Pläne einer Aufbereitungsanlage bei einem befreundeten Barkeeper abliefern. Wir brechen auf.

EIN NEUES LEBEN

Bereits wenige Spielmeter weiter beschleicht uns das Gefühl, die Umgebung schon mal gesehen zu haben. Die Ruinen verlassener Hochhäuser, verrostete Fahrzeuge am Straßenrand, wuchernde Grasbüsche mitten auf dem rötlich verfärbten Asphalt – es kommt uns irgendwie bekannt vor. Plötzlich dämmert es uns: Ja, durch diese Gegend spazierten wir gestern bei unserem Tschernobyl-Ausflug! Als die vor Staunen zwischen Bauchnabel und Hodensack eingependelte Kinnlade wieder zusammenklappt, klärt uns der „Dawai, dawai"-Typ auf: „Die Umgebung von *S.T.A.L.K.E.R.* gleicht

INTERVIEW

„WODKA WIRKT AUF DIE RADIOAKTIVITÄT IM KÖRPER WIE ABFÜHRMITTEL."

»Warum sind wir in den Wald gefahren? Und warum ziehen Sie sich aus?«

Anton Bolshakov leitet die Entwicklung von *S.T.A.L.K.E.R.* Wir quatschten mit ihm über Tschernobyl und russische Getränke.

Der Projektleiter von *S.T.A.L.K.E.R.* gab sogar UNS ein Interview. Was man mit Geld alles erreicht!

PC ACTION In Deutschland heißt es, ihr würdet deshalb so lange für das Spiel brauchen, weil ihr ununterbrochen Wodka sauft. War das wirklich der Grund für die häufigen Verschiebungen?

ANTON BOLSHAKOV: Leider dürfen wir während der Arbeitszeit nichts trinken. Also ist an diesem Gerücht nichts dran. Vielmehr hängt die lange Entwicklungszeit mit der Größe des Projekts zusammen. Wir haben sehr an unserem Lebenssimulationssystem gefeilt, bis wir feststellten, dass die Welt auch ohne den Spieler funktioniert. Das ging natürlich zu weit, also mussten wir wieder ein Gleichgewicht zwischen der Eigenständigkeit der Umgebung und den Story-Ereignissen herstellen.

PC ACTION Ihr habt also einige Spielelemente zugunsten der Spielbarkeit gestrichen? Auf was müssen wir denn in *S.T.A.L.K.E.R.* verzichten?

ANTON BOLSHAKOV: Zum Beispiel auf eine vollständig simulierte Welt ohne Handlung. So hätte aber jeder computergesteuerte Stalker das Spielziel erfüllen können. Bei Testläufen stellte sich jedoch bald heraus, dass dieses Konzept den Spieler keinen roten Faden vorgibt und ihn zu häufig allein lässt. Das mussten wir also zugunsten der Spielbarkeit ändern. Jetzt springt das Lebenssimulationssystem erst an, wenn der Spieler bestimmte Story-Abschnitte absolviert hat. Des Weiteren mussten wir uns von Autos verabschieden. Stellen Sie sich vor, Sie rasen mit 80 Kilometer pro Stunde durch die Zone und treffen auf eine Anomalie. Da Sie dabei zu spät auf das Piepsen Ihres Anomaliedetektors reagieren, zerreißt es Sie in Stücke. Sie sehen, Tschernobyl ist einfach ein viel zu gefährlicher Ort für Fahrzeuge. Leider! Denn wir hatten schon eine ausgefeilte Fahrzeug-Physik und ein entsprechendes Schadensmodell ...

PC ACTION Stichwort „Anomalien": Gibt es in der Zone Frauen?

ANTON BOLSHAKOV: Nein. Die Zone wäre viel zu brutal für sie. Vielleicht bauen wir welche in ein Nachfolger-Spiel ein.

PC ACTION THQ sandte wegen der langen Wartezeit sogar einen Mann zu euch, um die Arbeiten ein wenig zu beschleunigen. Inwieweit beeinflusst das die Entwicklung?

ANTON BOLSHAKOV: Als Entwickler strotzen wir vor neuen Ideen und übernehmen uns möglicherweise. Da tut es gut, wenn jemand darauf achtet, dass wir unsere Termine einhalten und das Spiel irgendwann fertig stellen, statt immer weiter herumzuwerkeln.

PC ACTION Bei unserem Tschernobyl-Ausflug haben wir bis auf einige betrunkene, „Kalinka"-singende Don-Kosaken keine Mutanten getroffen. Woher habt ihr die Ideen für die Kreaturen im Spiel?

ANTON BOLSHAKOV: Wir haben in der Zone sehr viele Fotos und Videos gemacht und ließen die verlassene Städte und Siedlungen einfach auf uns wirken. Etwa die Wildeber auf den Straßen von Prypjat oder Bäume im Fußballstadion. Zudem haben wir Berichte über Anomalien und Mutationen in der Reaktorzone genau studiert. An Ideen für die Mutanten mangelte es uns daher nicht.

PC ACTION Für unseren Ausflug bekam jeder Besucher eine Flasche Wodka. Habt ihr dieses Zeug auch ins Spiel integriert?

ANTON BOLSHAKOV: Ja. Es heißt nämlich, dass Wodka im Körper eines Menschen auf die Radioaktivität wie Abführmittel wirkt. Die Rettungstruppen mussten bei den Evakuierungsarbeiten Wodka trinken. Man sagt, diejenigen, die ihn getrunken haben, hätten die Strahlung besser überstanden.

PC ACTION Prost! *Hicks* Ähm ... Ja, *S.T.A.L.K.E.R.* ist nur eine Abkürzung für ... ?

ANTON BOLSHAKOV: Was diese Abkürzung bedeutet, erfährt man erst im Spiel. Sie hat auf jeden Fall etwas mit der Handlung zu tun.

PC ACTION Und jetzt mal im Ernst: Wie viele Flaschen Wodka habt ihr während der Entwicklungszeit vernichtet?

ANTON BOLSHAKOV: Wir können sie gar nicht zählen. Jedenfalls sind unsere Körper definitiv nicht mehr radioaktiv verseucht.

etwa zu 60 Prozent dem realen Tschernobyl." Ob diese Wirklichkeitstreue der zum größten Teil gähnend leeren und toten Landschaften (in der Realität, nicht in *Shadow of Chernobyl*) dem Spielspaß zugutekommt? „Bloß keine Panik!", versichert unser Gesprächspartner. „Wir haben natürlich die Gegenden nachgebaut, in denen es was zu sehen gibt." Und tatsächlich: Trotz der verwahrlosten Ruinen, der rostigen Bunker und ausgebrannten Fahrzeuge lebt die Umgebung. Nichtspielercharaktere wandern in der Gegend umher, suchen selbstständig nach neuem Lebensraum und bekämpfen sich gegenseitig. Dafür greift das Spiel auf das in „A-Life" simpel getaufte Lebenssimulationssystem zurück. Aber dazu später mehr.

FIESE SCHWEINE

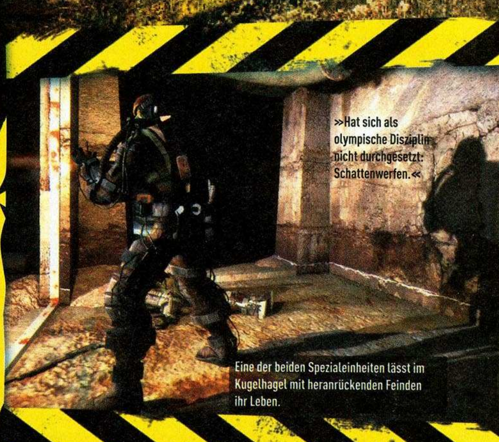
Auf dem Weg zur Bar pfeifen wir auf unseren Auftrag und machen einen Abstecher in den benachbarten Level. Sofort sichten wir einige Stalker an einer Straßensperre, die uns auf die drohende Gefahr aufmerksam machen. Hier in der Gegend soll es von mutierten Wildschweinen nur so wimmeln! Wir passieren die Barrikade und trauen uns wagemutig wie Désirée Nick in die Wildnis. Absolut nichts zu sehen. Auch einige Hundert Meter weiter herrscht totale Stille. Hmmm ... Das mit den Wildsäuen war wohl nur ein Gerücht. Na gut, dann kehren wir eben zurück. Wir drehen uns um 180 Grad und befeuchten fast das Sitzkissen. Ein mutiertes Borstenvieh mit dem Gesichtsausdruck irgendwo zwischen Reiner Calmund und Angela Merkel springt uns an. Sein lautes und gieriges Grunzen ruft prompt weitere Scheusale herbei. In letzter Sekunde weichen wir dem fliegenden Schnitzel aus, ziehen unsere Schrotflinte und stoßen dem Schwein die Hörner ab. Erst jetzt fällt uns auf, dass wir vor Schreck laut fluchen und dabei die Tastatur bespucken. Die Entwickler um uns herum kugeln sich währenddessen vor Lachen und bieten uns zur Beruhigung einen Wodka an. Wir prosten den Russen zu.

TODESZONE

Immer noch geschockt von der unheimlichen Begegnung,

»Hat seine Gebete erhört: der Oralsexgott.«

Ein Bloodsucker (Blutsauger) hat eben einen unvorsichtigen Stalker erwischt. Das Monster kann sich unsichtbar machen.



»Hat sich als olympische Disziplin nicht durchgesetzt: Schattenwerfen.«

Eine der beiden Spezialeinheiten lässt im Kugelhagel mit heranrückenden Feinden ihr Leben.

Gar nicht so weit hergeholt

Bei unserem Besuch in der Ukraine stellten wir erstaunliche Parallelen zwischen *S.T.A.L.K.E.R.* und Tschernobyl fest.

Etwa 60 Prozent der 30 Quadratkilometer großen Spielfläche orientieren sich an real existierenden Schauplätzen rund um den explodierten Reaktor. Für das entsprechende Bildmaterial reisten die Entwickler mehrmals in die verseuchte Zone. Interessant: Während die gewöhnlichen Tschernobyl-Besucher das Kernkraftwerk nicht betreten dürfen, spazieren Sie in *S.T.A.L.K.E.R.* hinein. Das zerstörte Gebäude bauten die Macher nämlich originalgetreu nach.



Die Geisterstadt Prypjat hinterlässt einen deprimierenden Eindruck. Gerüchten zufolge hausen hier immer wieder Obdachlose, die sonst nirgends Unterkunft finden.

Im Spiel sieht die Umgebung ähnlich verwahrlost aus. Die Penner, die die Ruinen bewohnen, tragen allerdings Pistolen, Handgranaten und Maschinengewehre.



Ohne Schutzausrüstung sollte man sich dem explodierten Reaktor nicht nähern. Unser Redakteur Alexander Frank war bereits vorher hirntot.

Dieser Militärtrupp macht es richtig: Je weiter Sie zum Zentrum der verseuchten Zone vordringen, desto besser sollten Sie sich vor der Strahlung schützen.

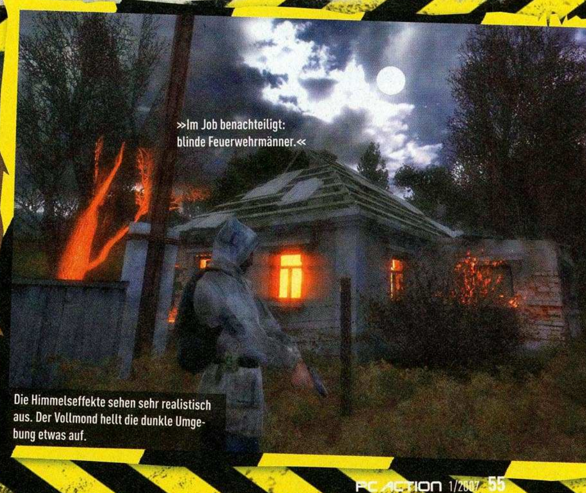
streuen wir mit unserem Gewehr Blei in jede erdenkliche Richtung und erlegen dabei ein paar Wildsäue. Aber es sind zu viele! Wir spurten zum Söldnercamp zurück und verstecken uns hinter den Soldaten. Das Rudel verfolgt uns zunächst, lässt jedoch kurz vor der Straßensperre ab und stürzt sich auf die Stalker. Sofort eröffnen die Söldner das Feuer. Unser Leben ist gerettet. Doch halt! Zwei Nichtspielercharaktere drehen sich plötzlich um und nehmen uns aufs Korn. Drei Sekunden und vier Salven später landet unser lebloser Körper im Dreck. „Wenn ihr euch in der Nähe der Menschen aufhaltet, solltet ihr die Waffe senken, sonst betrachten euch die anderen als Feinde", erhebt sich eine Stimme im Präsentationsraum. Mist, das hätten die uns früher sagen können!

LEBENSRAUMERWEITERUNG

In solche Situationen soll Ihr Stalker zufällig geraten. Die Entwickler versprechen eine ausgefeilte Lebenssimulation, die der Spieler bis zur Veröffentlichung in keinem anderen Titel gesehen hat. Laut den Entwicklern berechnet die Engine eine eigenständige Welt, die auch ohne Ihr Zutun lebt und sich verändert. Ähnliches gibt es ja schon in *Gothic* oder *Oblivion*, sagen Sie? Stimmt, allerdings nicht in dieser Form. Das Leben der beiden Rollenspiele springt erst an, wenn Sie sich in Reichweite bestimmter Charaktere befinden, ein spezielles Ereignis auslösen oder erfolgreich eine Aufgabe abschließen. In *S.T.A.L.K.E.R.* sind Sie dagegen lediglich ein Teil des Ganzen. Soll heißen: Ihre Umgebung lebt auch in Zonen weiter, von denen Sie meilenweit entfernt sind. Ihr Bildschirm zeigt freilich nur den Abschnitt, in dem Ihr Söldner gerade seinen Geigerzähler auspackt. Die Nichtspielercharaktere interagieren jedoch in der kompletten Welt. Projektleiter Anton Bolshakov demonstriert die Funktionsweise. Mit speziellen Konsolenbefehlen beschleunigt er die Zeit um das Zehnfache und markiert alle Lebewesen im gesamten Spiel auf der Weltkarte. Anschließend eliminiert er alle Nichtspielercharaktere eines Levels. Einige Spielstunden später (ein *S.T.A.L.K.E.R.*-Tag entspricht etwa 40 realen Minuten) erkundet ein Mutant

»Hat im Bett geraucht: Diogenes.«

Zwei Stalker heben mit einer Gitarre die Stimmung in der tristen Welt. Später legen sie sich schlafen.



»Im Job benachteiligt: blinde Feuerwehrmänner.«

Die Himmelseffekte sehen sehr realistisch aus. Der Vollmond hellt die dunkle Umgebung etwas auf.

Die mutierten Ratten sind deutlich größer als gewöhnliche Exemplare. Sie greifen bevorzugt in Rudeln an.

»Nie wieder Urlaub in Australien.«

aus dem westlich benachbarten Level die leere Gegend. Da er auf keinen Widerstand trifft, betrachtet er die unbewohnte Zone als potenziell sicheren Lebensraum. Das Wesen verlässt den Level kurz Richtung Heimat, um wenig später mit einem ganzen Rudel seinesgleichen in die neue Wohngegend zu ziehen. Beeindruckend? Schon, aber es geht noch weiter. Aus dem Gebiet im Nordosten marschiert eine Gruppe von Stalkern in die leere Zone, da sie von ihren (von Vorführer Anton ausgeschalteten) Kameraden keine Lebenszeichen mehr erhalten hat. Natürlich entdecken die Söldner die Monster und treten diesen mit Handgranaten und Maschinengewehren kräftig in die mutierten Hintern. Da die Viecher jedoch in der Überzahl sind, funken die Kämpfer ihre Kollegen an. Mit der angerückten Verstärkung säubern die Soldaten die Gegend, errichten anschließend ein Camp und postieren die Wachen an den Ein- und Ausgängen. Sehr beeindruckend!

DAS IST NICHT NORMAL!

Nach der Präsentation des Lebenssimulationssystems versuchten wir uns im Mehrspieler-Modus. Der weiträumige Deathmatch-Level steht den Einzelspieler-Ebenen optisch in nichts nach. Wir jagten ein knappes Dutzend weiterer Journalisten und Entwickler durch ein heruntergekommenes Fabrikgelände, zwischen vermoderten russischen Lastwagen, zerstörten Baukränen und leeren Kühlwasserbecken. Die Gefechte erinnern an *Counter-Strike*. Zu Beginn einer Runde kaufen Sie Waffen und Ausrüstung und stürzen sich anschließend in die Bleiorgien. Zum ersten Mal sahen wir hier auch die Anomalien der Tschernobyl-Zone – die ersten vorgestellten Elemente aus den Zeiten der *S.T.A.L.K.E.R.*-Ankündigung. Vier dieser Abnormitäten sind bisher bekannt. So trifft der Spieler auf besonders starke Gravitationsfelder. Stapft er rein, reißt es ihn in Stücke. Die physikalischen Kräfte wirken dort nämlich so stark, dass sich selbst Metall verbiegt (etwa Zäune) und geworfene Gegenstände spontan ihre Flugrichtung ändern. Etwas unspektakulärer krepieren Sie in den Rostfeldern – hier färbt

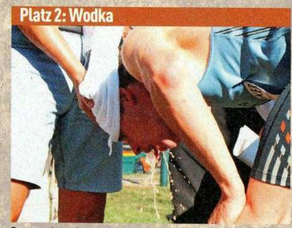
Die Ukraine: Pleiten, Pech und Pannen

Tschernobyl hatte verheerende Folgen. Doch das ist noch nicht alles, womit diese ehemalige Sowjet-Republik traurige Berühmtheit erlangte.

Platz 1: Gebrüder Klitschko

Als die beiden Boxer mit dem Charme von Bulldozern den Werbevertrag für Milchschnitte unterzeichneten, dachten sie eigentlich an eine scharfe Blondine mit großen Eutern. Beim Dreh des Spots fühlten sie sich verarscht und veräppeln nun aus Rache die Zuschauer mit blöden Sprüchen.

Platz 2: Wodka



Das geschmacks- und geruchsneutrale Gesöff kommt zwar ursprünglich aus Russland, aber die Ex-UdSSRler sind doch eh alle gleich. Jedenfalls stört das Getränk die Wahrnehmung. Nach der Einnahme meint man, in fetten und hässlichen Weibern Sexbomben zu erkennen. Zum Kotzen!

Platz 3: Gas-Konflikt



2005 drehte Russland den Kosaken den Gashahn zu. Das verärgerte die Ukrainer dermaßen, dass sie jedem Autofahrer die Reifen zerstachen, der „Gib Gas!" sagte. Für den verschwenderischen Einsatz von Feuerzeugen auf Konzerten (siehe Bild) droht fortan die Todesstrafe.

Fotos: action press

Die Spielfigur beobachtet ihre Umgebung aus dem Fenster, bevor sie sich in den Kampf stürzt.

»Ihr blöden Penner, hört auf Kumbaya zu singen! Ich will schlafen!«

Ein Regierungssoldat ist tot. Besaß er eine brauchbare Waffe, nimmt der Stalker diese an sich.

»Geil, der ist ja noch warm!«

Dieser Blutsauger agiert im Kampf sehr schnell. Liegt der Gegner am Boden, zapft das Monster dessen Blutvorrat an.

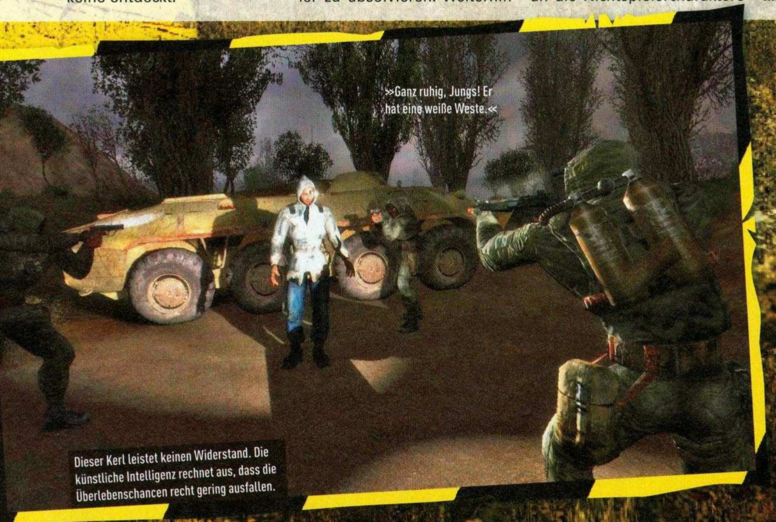
»Eine Kunst für sich: Tintenfisch essen.«

sich Ihr Körper schwarz und geht anschließend in Rauch auf. Eine „Fleischwolf" genannte Falle lädt sich dagegen eine Zeit lang auf und setzt anschließend ihre Energie auf ein Lebewesen in der Nähe frei. Auch Nebel sollten Sie meiden. Der giftige Smog zersetzt nämlich Ihre Haut und Haare und hinterlässt nichts als eine verkohlte Leiche. All diesen Gefahrenherden stehen Sie auch im Einzelspieler-Modus gegenüber; bei unserem Besuch haben wir allerdings keine entdeckt.

LESEN BILDET

Und jetzt zu den weniger erfreulichen Nachrichten. Nein, *S.T.A.L.K.E.R.* verschiebt sich nicht etwa nach *Duke Nukem*-Vorbild auf Winter 2666. Erscheinen soll das Abenteuer endgültig im März des kommenden Jahres. Damit das Spiel jedoch pünktlich in den Läden steht, streichen die Macher einige im Vorfeld angekündigte Elemente. So soll es der künstlichen Intelligenz nicht möglich sein, die Hauptauftragsreihe von *Shadow of Chernobyl* vor dem Spieler zu absolvieren. Weiterhin fällt das Bedürfnissystem in Form von Schlafen flach. Gut so, denn wer will schon ein Drittel seiner Spielzeit mit Pennen verplempern? Andere Bedürfnisse wie Essen und Trinken waren bei unserem Besuch noch da. Ob sie jedoch drin bleiben, wissen die Entwickler noch nicht. Wesentlich gravierender: Die Fahrzeuge schaffen es nicht ins Spiel. Den Grund dafür verrät Anton Bolshakov im Interview auf Seite 54. Etwas altmodisch fallen auch die Dialoge aus. Erinnern Sie sich an die Nichtspielercharaktere in *Morrowind*, die den Spieler mit seitenlangen Texten minutenlang aufgehalten haben? Ähnlich viel lesen Sie in *S.T.A.L.K.E.R.*, denn die Unterhaltungen sind nicht vertont, sondern geschrieben. Aber wenn Sie diesen Artikel bis hierhin geschafft haben, macht Ihnen Lesen vermutlich nichts aus. Freuen Sie sich einfach auf einen der realistischsten Endzeit-Shooter, der es wohl allen Gerüchten zum Trotz technisch und spielerisch an die Spitze des Genres schafft. Alexander Frank

Info: www.stalker-game.com



Dieser Kerl leistet keinen Widerstand. Die künstliche Intelligenz rechnet aus, dass die Überlebenschancen recht gering ausfallen.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	GSC Game World/THQ
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	Ende März 2007
VERGLEICHBAR	Deus Ex 2, The Fall

ALEXANDER FRANK

Neben *Duke Nukem Forever* gab es für mich drei weitere Produkte, an dessen Erscheinen ich seit langer Zeit zweifelte. Eins von ihnen, *S.T.A.L.K.E.R.*, lebt, gedeiht und sieht prächtig aus. Die Entwickler haben nicht geschlafen. Spielerisch macht das „A-Life"-Simulationssystem einen sehr guten Eindruck. Und optisch hält das Spiel dank integrierter DirectX-9-Unterstützung mit aktuellen Grafikwundern mit. Ab März nächsten Jahres warte ich also nur noch auf zwei Sachen: Gelddruckmaschinen und Frauen ohne Migräne.



Games-Shops waren gestern. Heute ist sqoops. Erlebe Online-Shopping der neuen Generation! Fliege durch die 3-D-Navigation, tauche in Screenshots und Trailer ein, spiele Mini-Games und verdiene sqoops-cents, die Du beim Kauf Deiner nächsten Spiele einlösen kannst. Begegne der anderen Seite! Jetzt!

Ein Herz für Details: Achten Sie auf Richard Marcinkos Haare und Poren am Unterarm.

»Nasenduschen waren früher ziemlich unhandlich.«

ROGUE WARRIOR

Ein Mann, ein Mord

Ein Urlaub in Nordkorea ist derzeit so ziemlich das Letzte, was ein Mensch bei klarem Verstand buchen würde.

Deswegen sind Richard „Demo Dick" Marcinko und seine Kameraden Dan „T-Bone" Capel, Chip „Guero" Wilson und Doug „Tugboat" Durant auch geschäftlich vor Ort. Die Navy-SEALs, Angehörige einer Spezialeinheit, sollen bei *Rogue Warrior* im Auftrag der US-Regierung eine nordkoreanische U-Boot-Basis ausspähen, doch die Sache geht selbstverständlich schief – und obendrein entbrennt ein waschechter Militärkonflikt zwischen Nord- und Südkorea. So kämpfen sich die vier Gefährten auf eigene Faust durchs feindliche Gebiet in das sichere Südkorea vor.

KOREA ZU VIERT

Zwar ist die Geschichte des von den Zombie Studios entwickelten Taktik-Shooters fiktiv, Richard Marcinko und seine Freunde sind jedoch reale Personen, die nach ihrer aktiven Militärzeit heute als Sicherheitsberater arbeiten. Marcinko ist außerdem ein erfolgreicher Autor – seine *Rogue Warrior*-Bücher tauchen regelmäßig in der Bestsellerliste der *New York Times* auf. „Was mir an Richards Büchern gefällt, ist ihr schonungsloser Realismus", erklärt Chefproduzent Mark Long. „So soll auch unser Spiel sein – es nimmt den Spieler nicht bei der Hand, es führt ihn nicht von einem Level zum anderen, sondern präsentiert eine weite, offene Spielwelt." Dabei hilft den Entwicklern die neueste *Unreal*-Engine, die ohne Ladepausen Land und Leute aus Nordkorea in den Arbeitsspeicher bugsiert. Realismus ist groß geschrieben – von der Ausrüstung über die Waffen bis zur Vorgehensweise der SEALs ist alles in *Rogue Warrior* so wie in der Realität – darüber wacht Richard Marcinko höchstpersönlich. Verlieren Sie einen der vier Recken, zwischen denen Sie auf Wunsch hin- und herschalten dürfen, ist das Spiel vorbei. Wenn Sie so viel Verantwortung nicht allein übernehmen wollen: Ein kooperativer Modus, bei dem bis zu vier Spieler gemeinsam die Kampagne überstehen, ist mit von der Partie. Wollen Sie gegeneinander antreten, nur zu: Ein cleverer Kartengenerator fügt in zehn Spielmodi je drei verschiedene Kartenteile nahtlos aneinander, etwa eine Fabrik oder ein offenes Außenareal. Dort toben sich dann bis zu 24 Spieler gleichzeitig aus. „Das macht alles in allem über 200 Karten", freut sich Mark Long.

»Romantisch: Sex allein am Strand.«

In der Dämmerung sieht die Wasseroberfläche besonders schön aus.



»Statuen leiden manchmal auch an Achselgeruch.«

Bild des Schreckens: Drei Delinquenten wurden vor dieser Statue hingerichtet.

»Perverses Hobby: Frauen beim Einparken beobachten (Bildhintergrund).«

Noch läuft alles nach Plan: Marcinko und seine Jungs infiltrieren eine nordkoreanische U-Boot-Basis.

»Noch perverseres Hobby: Männer beim Urinieren beobachten.«

Durchs Zielfernrohr beobachten wir, wie sich ein Kamerad von hinten rechts an einen Soldaten anschleicht.

»Sorgt für Nachschub: Tote-Hosen-Fan.«

Der über 200 Kilometer lange Weg in Sicherheit führt unsere Helden auch durch scheinbar harmlose Dörfer.

»Eifersuchtsdrama in Nürnberg: Hans E. (36) erschießt seine Ex-Flamme.«

Explosion im Abendrot: Das Spektakel lenkt nordkoreanische Soldaten von unserem SEAL-Team ab.

BOMBENSTIMMUNG

Auf geht's in den zweiten Spiellevel, in dem die SEALs einen Schiffsfriedhof infiltrieren, auf dem Regimekritiker verrostete Frachtschiffe auseinandernehmen. Keine schöne Aufgabe, doch dank der *Unreal*-Engine sieht das hübsch aus: HDR, Blooming, Shader 3.0, Cube Mapping & Co. – alles drin, alles dran. Bildschirmanzeigen suchen Sie aber vergebens – sowohl in der Ich- als auch in der Außenansicht raubt Ihnen weder eine Gesundheits- noch eine Munitionsanzeige den „Mitten drin statt nur dabei"-Eindruck. Auch im Physik- und Technikunterricht haben die Entwickler aufgepasst: Nach ein paar Schüssen auf den Motorblock eines Transporters züngeln Flammen unter der Haube hervor, die wenig später auf das Fahrerhaus und den Tank übergreifen, der mit einem hollywoodreifen Knall explodiert. Makaberes Extra sind Sprengladungen, die Sie an einem toten Gegner anbringen: Bemerken die Kollegen ihren verendeten Mitstreiter und kommen näher, um ihn zu untersuchen, zünden Sie die Bombe ... Ob Ihr Team sich direkt auf den Feind zubewegt oder lieber einen Umweg durch das Wasser oder einen geschützten Landstrich nimmt, entscheiden Sie – dem offenen Schlachtfeld sei Dank. Schließlich schalten wir eine SAM-Raketenstellung aus und machen damit den Weg für einen Rettungshubschrauber frei, doch die Gegner entdecken prompt die Männer und schießen den Helikopter ab. Zum Ende der Präsentation zieht die Kamera nach oben und nimmt einen wilden Flug über den Dschungel, über Flüsse und Dörfer – noch gut 200 Kilometer bis nach Südkorea, dem Ziel von Marcinko und seinen Gefährten. Eine Strecke, die sie nicht nur zu Fuß, sondern auch in gestohlenen Autos und Helikoptern erledigen. Roland Austinat

Info: **www.zombie.com/rogue.htm**

ROGUE WARRIOR

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Zombie Studios/ Bethesda Softworks
FERTIG ZU	40%
ERSCHEINT	Herbst 2007
VERGLEICHBAR	Rainbow Six, Ghost Recon

ROLAND AUSTINAT

Frech könnte ich sagen: Mit der neuesten *Unreal*-Engine sieht jedes Spiel gut aus. Doch Grafik ist nicht alles – ob *Rogue Warrior* wirklich rockt, müssen Gegner-KI und die Levels zeigen, durch die sich Dick Marcinko und sein Team schlagen. Ungewöhnliche Schauplätze wie Dissidenten-Schiffsfriedhof, Gefangenenlager und U-Boot-Stützpunkte sowie Ideen wie die an toten Gegnern versteckten Bomben heben das Spiel allerdings schon jetzt wohltuend vom Hurra-Patriotismus der Tom-Clancy-Taktik-Shooter ab.



»Los Baby, du willst es doch auch!«

Wir bringen eine ferngesteuerte Sprengladung an diesem toten Gegner an.



»Wirkte in seiner Jugend noch fidel: Castro.«

Wirkte in seiner Jugend noch fidel: Richard „Dick" Marcinko, eine der Hauptfiguren des Spiels.

In *Jericho* sieht sich der Spieler oft mit Monstern aus nächster Nähe konfrontiert.

»Oh mein Gott, mein Darm fällt raus! Da gibt's doch bestimmt auch was von Ratiopharm!?«

CLIVE BARKER'S JERICHO

Süßer, jetzt gibt's Saures!

AUF DVD TRAILER

Dunkle Gänge. Stöhnende und geifernde Kreaturen stapfen durch die Nacht. Clive Barkers Visionen sind schlimmer als jedes Altersheim.

In den Bereichen Horror-Literatur und -Film kennt und schätzt man Barker bereits lange als Koryphäe. Mit *Undying* erschloss er 2001 das Gebiet der Videospiele. Nächstes Jahr will der Meister des Schreckens seinen virtuellen Eroberungsfeldzug mit *Jericho* fortsetzen. Als Bühne für sein neuestes Horror-Schauspiel fungiert eine einst untergegangene Stadt im Nahen Osten. Diese ist nun wieder aufgetaucht und beherbergt das pure Böse. Eine siebenköpfige militärische Einheit, Jericho-Team genannt, bekommt den Auftrag, dem Schrecken ein Ende zu bereiten.

DU BIST DER CHEF!

Ihre Aufgabe in *Jericho* ist es, das gleichnamige Team durch die mysteriöse Stadt mit Namen Al-Khali zu führen. Sie erkunden ihre Geheimnisse und sollen die Ursache für den Dimensionsriss finden, der für das seltsame Erscheinen des längst vergessenen Al-Khali verantwortlich ist. Wie das bei Horrorgeschichten so ist, bleibt es nicht bei einer schnöden Besichtigungstour. Bereits kurz nach Ihrem Eintreffen stellen Sie fest, dass die labyrinthartig aufgebaute Stadt kein Vergnügungspark ist. Je tiefer Sie in Richtung Zentrum vorstoßen, desto größer sind die Gefahren für Sie und Ihr Team. Dämonische Kreaturen und Gegner aus allen Epochen der Menschheitsgeschichte lauern in den Schatten von Al-Khali. Spezielle Gegner erfordern spezielle Maßnahmen. Gut, dass Ihre Jungs nicht nur in konventioneller Kriegskunst geschult sind. Jedes Mitglied Ihres Teams ist in geheimen Kampfkünsten firm und verfügt über einzigartige, okkulte Begabungen. So können Sie auf Fähigkeiten wie Alchemie, Hellsehen, Blutmagie und sogar Exorzismus zurückgreifen. Klingt vielversprechend!

HÜBSCH EKLIG

Wenn es jemanden gibt, der zwanghaft einen Grund zum Meckern sucht, liegt er bei der Optik von *Jericho* genauso falsch wie ein Vegetarier, der beim Metzger einkaufen will. Die neue Grafik-Engine des spanischen Entwickler-Studios Mercury Steam kommt mit unglaublich realistischen Licht- und Schatteneffekten daher. Doch nicht nur die Umgebung, auch die entstellten und grauenerregenden Gegner können sich sehen lassen. *Jericho* sieht wie Scarlett Johansson unverschämt gut aus. Die Vermutung, dass das Spiel in Deutschland den Erwachsenen vorbehalten bleibt, erhärtet sich mit den neuen Screenshots. Passend zu Halloween erschien ein erster „Angst und Schrecken verbreitender" Trailer (Zitat Codemasters), den Sie auf unserer DVD finden. Viel Spaß! Dennis Blumenthal

Info: www.codemasters.de/jericho

Clive Barker's Jericho

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Mercury Steam/Codemasters
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	4. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Resident Evil 4

DENNIS BLUMENTHAL



Ich erinnere mich genau, wie mein Vater mir vor Jahren einmal einen Teil der *Hellraiser*-Serie aus der Videothek mitbrachte. Wenn *Jericho* den gleichen Grusel- und Schockfaktor besitzt, sollten Sie den Titel besser nur im Beisein eines Arztes spielen. Die Grafik rockt, die Story klingt ansprechend und die Idee, dass nicht nur die bösen, sondern auch die guten Jungs ordentliche Fähigkeiten mit auf den Weg bekommen, gefällt mir sehr gut. Wenn es hält, was es verspricht, steht mit *Jericho* 2007 ein echter Knaller an.



»Wehrte sich bis zum Schluss: Kelly Family.«

Das Jericho-Team drängt eine Horde von Monstern systematisch in die Enge.



»Im SM-Club gesichtet: Skeletor.«

Die Totenschädel-Fratze dieses Typen verheißt nichts Gutes.

Eine Nachtelfen-Jägerin vor dem Ursprung alles Übels, dem Dunklen Portal, das Azeroth und die Scherbenwelt verbindet.

»Hat die Geschlechtsumwandlung gut überstanden: Marilyn Manson.«

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Zwei-Rassen-Gesellschaft



Das Weihnachtsfest ist gerettet! Zumindest für alle, die in den vergangenen Monaten Angehörige an *World of Warcraft* verloren haben. Die Spieler indes wird's ärgern, denn die erste offizielle Erweiterung *The Burning Crusade* erscheint doch nicht – wie erwartet – dieses Jahr, sondern erst am 16. Januar 2007. Für ein paar Fans, zahlreiche Profispieler aus High-End-Gilden und uns Journalisten gibt es jedoch einen Lichtblick: die *Burning Crusade*-Beta-Phase, die Mitte Oktober begonnen hat.

DREI NEUE HAUPTSTÄDTE

World of Warcraft hat das Online-Rollenspielgenre ebenso verändert wie LSD in den 60er-Jahren die Drogenszene. Nie zuvor wurden in so kurzer Zeit so viele Menschen derart abhängig. Blizzard gibt sich damit aber keineswegs zufrieden und werkelt fleißig an einer neuen Designerdroge, die in Sachen Abhängigkeit das Original noch deutlich übertreffen soll. Wer denkt, er wüsste nach unserem Premium-Sonderheft zur Ausgabe 11/06 schon alles über die Erweiterung, der irrt gewaltig. Mit Eröffnung der Beta brach eine wahre Informationsflut zu *The Burning Crusade* über uns herein. Im Kasten rechts haben wir für Sie alle wichtigen Merkmale zusammengefasst. Aber auch die Spieleindrücke von der Beta sollen in diesem Artikel nicht zu kurz kommen. Nach dem Download der zwei Gigabyte großen Installationsdatei gibt es gleich die erste Überraschung: Die Erstellung von vorgefertigten hochstufigen Charakteren ist nicht möglich. Um die Scherbenwelt erkunden zu können, müssen Tester eigene Stufe-60-Charaktere auf einen der vier Beta-Server kopieren, was im Extremfall bis zu zwei Tage dauert. Genug Zeit, um sich erst einmal in der alten Welt und den Startgebieten von Blutelfen und Draenei umzusehen. Beide sind optisch sehr ansprechend und bieten eine Fülle von Aufträgen bis Stufe 20. Wie zu erwarten, dreht sich storytechnisch alles um die neuen Klassen auf jeder Seite: Blutelfen-Paladine und Draenei-Schamanen. Ein echter Hingucker sind die Hauptstädte der neuen Rassen. Auf Draenei-Seite das abgestürzte Raumschiff Exodar, bei den Blutelfen die Stadt Silbermond, nordöstlich der Peständer. So schön die neuen Gebiete Azeroths auch sein mögen, ein Großteil der Action in *The Burning Crusade* spielt sich in der Scherbenwelt ab – und da wollen wir unbedingt hin!

AB INS HÖLLENFEUER!

Nach einem quälend langen Tag des Wartens auf das Ende des Charakterkopiervorgangs ist es soweit: Wir schreiten durch das Dunkle Portal in den Verwüsteten Landen ... und stehen mitten in einer gewaltigen Schlacht auf der Höllenfeuerhalbinsel! „Hier geht's ja schlimmer zu als beim Winterschlussverkauf in der Nürnberger Innenstadt", bemerkt Herr Frank beim Vorbeigehen und Herr Brehme bekommt ganz feuchte Augen, weil ihn die Szenen an vergangene DDR-Zeiten erinnern, als er noch um sein Essen kämpfen musste. Schnell ist klar, hier sollten wir uns nicht einmischen, wenn wir nicht sofort dem örtlichen Friedhof einen Besuch abstatten wollen. Wir



Eine Gruppe Abenteurer im Kampf mit Omor dem Narbenlosen, einem der Bossgegner der Instanz Höllenfeuerbollwerk.

»..Schau mal, ich bin schon Level 70!" – „Toll. Dafür hatte ich schon Sex".«

Ein Draenei-Schamane beim Ausritt auf einem Elekk, dem elefantenartigen Reittier der neuen Allianz-Rasse.

»Neue Attraktion im Phantasialand: von-Sinnen-Reiten.«

schnappen uns daher den erstbesten Greif, der uns zum nächstgelegenen Stützpunkt bringt: die Ehrenfeste auf Allianzseite oder Thrallmar für die Horde. Dort warten auch schon die ersten Missionen. Wie gewohnt heißt es „Suche mir dies" oder „Töte das", lediglich die Qualität der Belohnungsgegenstände überrascht. Die grüne Halskette, die wir für eine der ersten Missionen bekommen, ist nur minimal schlechter als die epische, die wir tragen. Was mag da in späteren Levels noch alles kommen? Die Antwort gibt ein Ausflug in eine der ersten Instanzen (abgeschlossener Level für eine Abenteuergruppe) der neuen Welt. Der Blutkessel ist ausgelegt für Fünfer-Gruppen ab Stufe 60 und eine echte Herausforderung. Hier erhalten wir unseren ersten (raren) blauen Gegenstand. Dieser verfügt über Sockel, in die man Edelsteine einsetzen kann, um die sowieso schon abartigen Boni noch weiter zu verbessern. Nach zwei Stunden und drei knüppelharten Bosskämpfen machen wir uns dann vollkommen erschöpft auf, die Scherbenwelt noch weiter zu erkunden. Ein kurzer Blick auf die Uhr offenbart, dass es erst halb vier Uhr nachts ist – viel zu früh um schon aufzuhören. Was wir auf unserer nächtlichen Tour noch alles entdeckt haben, sehen Sie im *Burning Crusade*-Video auf unserer DVD.

Wolfgang Fischer

Info: www.wow-europe.com/de

The Burning Crusade

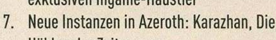
GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Blizzard/Vivendi Universal
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	16. Januar 2007
VERGLEICHBAR	Guild Wars, Everquest 2

WOLFGANG FISCHER

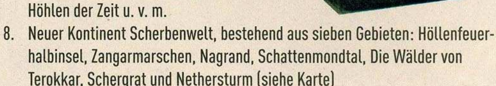
Einfach nur fett! Nein, ich habe mich nicht im Spiegel betrachtet *[Anm. d. Chefred.: Hättest du aber mal ...]*, sondern *The Burning Crusade* gespielt und das exzessiv. Die Masse an guten Ideen und neuen Inhalten, die diese Erweiterung enthält, ist schier unglaublich. Man weiß gar nicht, was man zuerst machen soll: einen neuen Charakter anfangen oder doch die Scherbenbwelt erkunden? Ist eigentlich auch vollkommen egal. Sicher ist, dass kein passionierter *WoW*-Fan ohne *The Burning Crusade* auskommt!

25 Gründe, warum du *The Burning Crusade* brauchst!

1. Erweiterung der Maximalstufe von 60 auf 70
2. Neue Talente und Erhöhung der maximalen Talentpunktzahl von 51 auf 61
3. Erhöhung der Fertigkeitsstufe von Berufen von 300 auf 375
4. Neue Rezepte für die bisher verfügbaren Berufe
5. Neue Arenen für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe: 2 gegen 2, 3 gegen 3 und 5 gegen 5
6. Umfangreiche Collector's Edition (Bild rechts) mit Soundtrack-CD, Hinter-den-Kulissen-DVD, zwei Trading Card Starter Decks, Hardcover-Artwork-Buch zu *The Burning Crusade*, Mauspad mit der Scherbenwelt-Karte als Motiv und einem exklusiven Ingame-Haustier
7. Neue Instanzen in Azeroth: Karazhan, Die Höhlen der Zeit u. v. m.



8. Neuer Kontinent Scherbenwelt, bestehend aus sieben Gebieten: Höllenfeuerhalbinsel, Zangarmarschen, Nagrand, Schattenmondtal, Die Wälder von Terokkar, Schergrat und Nethersturm (siehe Karte)



9. Fliegende Reittiere, zum Beispiel Netherdrachen (die können Sie nur in der Scherbenwelt reiten)
10. Neues Allianzvolk: die Draenei mit eigenem Startgebiet Azurmythosinseln
11. Neues Hordenvolk: die Blutelfen mit eigenem Startgebiet Quel'thalas
12. Neue Klasse für Hordenspieler: Paladine (nur Blutelfen)
13. Neue Klasse für Allianzspieler: Schamanen (nur Draenei)
14. Neue Reittiere für Horde und Allianz: Elekk (Draenei) und Falkenschreiter (Blutelfen)
15. Drei neue Hauptstädte: Exodar (Draenei), Silbermond (Blutelfen) und Shattrath (in der Scherbenwelt gelegen, neutral und daher für alle Völker zugänglich)
16. Über 25 weitere Allianz- und Hordensiedlungen in der Scherbenwelt, einige für beide Völker zugänglich
17. Einführung von Gegenständen mit Fassungen zum Einsetzen von Edelsteinen
18. Neue lernbare Fähigkeiten für alle Klassen
19. Mehr als 50 neue Monsterarten
20. Neue Weltbosse
21. Hunderte neuer Quests und Aufgaben für Einzelspieler, Gruppen und Schlachtzüge
22. Neuer Beruf: Juwelenschleifen
23. Neues, hochstufiges Rüstungs-Set (Tier-4-Set)
24. Vereinfachte Suche nach Gruppen oder Mitstreitern durch ein spezielles Menü
25. Variable Anzeige von Charakterdaten auf dem Charakterbildschirm



Eine Karte der Scherbenwelt, auf der die sieben neuen Gebiete zu sehen sind. Startpunkt in der neuen Welt ist die Höllenfeuerhalbinsel.

»Südostasien nach der perfekten Welle.«

In der Öffentlichkeit muss Held Altair möglichst unauffällig agieren und den Kreuzrittern aus dem Weg gehen.

»In Deutschland Außenseiter: türkische Lehrerinnen.«

ASSASSIN'S CREED

Reise nach Jerusalem

Sam Fishers Tage als Ubisofts Schleichliebling sind gezählt: Meuchelmörder Altair schlitzt sich durch das Heilige Land.

Düstere Zukunftsszenarien, Weltraumabenteuer oder Ballereien im virtuellen Zweiten Weltkrieg – die Macher von Actionspielen geizen bei ihren Werken mit interessanten Schauplätzen. Mittlerweile finden wir fast die gesamte digitale Welt so langweilig wie die Witze von Michael Mittermeier. Und als wäre es nicht genug, sind wieder Dutzende Weltkriegs- und All-Shooter angekündigt. Wann endet endlich diese Tyrannei der seichten Ideen? Vielleicht schon im kommenden Jahr. Denn mit Ubisofts Action-Adventure *Assassin's Creed* steht ein vielversprechender Actionkandidat mit einem innovativen Szenario in den Startlöchern.

AB IN DEN NAHEN OSTEN!

Assassin's Creed verfrachtet den Spieler nach Jerusalem. „Hurra, ein Ego-Shooter über den Konflikt zwischen Israelis und Palästinensern, bei dem ich Bomben entschärfen und Selbstmordattentäter umnieten darf!", schreien vorlaute PC ACTION-Leser. Aber weit gefehlt: Sie spielen einen erbarmungslosen Auftragskiller im düsteren 12. Jahrhundert, also kurz vor Ende des dritten Kreuzzuges. Sie sind historisch ungebildet? Wir sind allwissend und klären Sie gern auf: Bei den Kreuzzügen rief die katholische Kirche dazu auf, durch die Gegend zu reisen und dabei wie verrückt Menschen abzumetzeln. Oder so. In *Assassin's Creed* (übersetzt: Glaubensbekenntnis eines Meuchelmörders) sehen der mysteriöse Held Altair und seine Kollegen aus einer geheimnisvollen Bruderschaft nicht nur das Heilige Land in Gefahr, also die Region um das heutige Israel, sondern die gesamte Welt. Seine Hauptaufgabe ist jedoch, die Kreuzritter und die Muslime gegeneinander auszuspielen und somit zum Ende des blutigen Feldzugs beizutragen. Mehr Details zur Hintergrundgeschichte wollen die Macher bei Ubisoft Montreal, die für die *Prince of Persia*-Teile *The Sands of Time*, *Warrior Within* und *The Two Thrones* verantwortlich sind, nicht verraten. Wie jedoch aus drei Filmchen von der offiziellen Internetseite erkennbar ist, geht es bei *Assassin's Creed* ziemlich hart zur Sache. Sie sehen unter anderem, wie Altair bei einer öffentlichen Hinrichtung hinterlistig die Henker abmurkst und dann quer durch Jerusalem über Dächer und Gassen flüchtet. Dabei kreist ihn eine Gruppe Kreuzritter ein, die der flinke Protagonist mit gezielten Schwertschlägen au-


»Die Albino-Nonne hat das Mobbing satt.«

Auf den Straßen Jerusalems kommt es häufiger zu Massenschlägereien zwischen Altair, Kreuzrittern und Einheimischen.



»Mist, ich habe schon wieder Seitenstechen!«

Bei den intensiven Kämpfen können Sie beispielsweise Angriffe der Gegner parieren.

»Feiern lustige Partys: die Jungs vom Ku-Klux-Klan.«

Inmitten dieser Gruppe von Mönchen fällt Hauptcharakter Altair mit seiner weißen Kutte nicht weiter auf.

ßer Gefecht setzt. Ein anderes Video zeigt, wie der Meuchelmörder in eine Stadt reitet. Statt der üblichen gepanzerten Buggys und Jeeps wie in anderen Actionspielen kommen in *Assassin's Creed* also Pferde zum Einsatz – fein!

GESCHICHTENERZÄHLER

Für das stimmige Drumherum ist Corey May zuständig, einer der Autoren der Geschichte: „Wir wollten schon seit langer Zeit die Kreuzzüge erforschen, aber wir warteten auf einen Stand der Technik, der dieser Thematik gerecht werden kann. Es reicht uns nicht, das Spiel einfach in diese Epoche zu setzen, wir mussten das Erlebnis dieser turbulenten Zeit einfangen: Der Zusammenschluss der europäischen Kunst und Architektur mit dem Nahen Osten; das hektische, mittelalterliche Leben in der Stadt; die Intrigen und politischen Machenschaften der regionalen Herrscher; das grobe Gemüt alter Kampfhandlungen; und die Rätsel, die aufstrebende Geheimgesellschaften in dieser Zeit umgaben." Da haben sich die Macher einiges vorgenommen. Lukasz Ciszewski

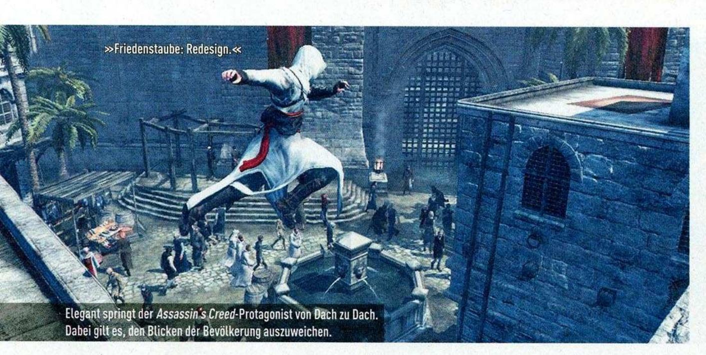
Info: assassinscreed.de.ubi.com

Assassin's Creed

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Ubisoft Montreal/Ubisoft
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	2007
VERGLEICHBAR	Prince of Persia: The Two Thrones

LUKASZ CISZEWSKI

Endlich ein Actionspiel ohne stumpfes Irak- oder Weltkriegs-Szenario, sondern mit interessanter Mittelalter-Atmosphäre und historischer Tiefe. Was das Spielprinzip anbelangt, scheint *Assassin's Creed* eine Mischung aus den Akrobatikeinlagen von *Prince of Persia*, den Schleichmöglichkeiten von *Splinter Cell* und den intensiven Kämpfen von *Dark Messiah of Might and Magic* zu werden. Und da ich alle drei Spiele sehr gut leiden kann, ist *Assassin's Creed* einer meiner Action-Favoriten für das kommende Jahr.



»Friedenstaube: Redesign.«

Elegant springt der *Assassin's Creed*-Protagonist von Dach zu Dach. Dabei gilt es, den Blicken der Bevölkerung auszuweichen.

Das ist neu: Spieler dürfen auch in die Haut von Monstern schlüpfen, zum Beispiel die Trolle rechts hinten.

»Beim Gang Bang kann man sich den Partner nicht immer aussuchen.«

DER HERR DER RINGE ONLINE: DIE SCHATTEN VON ANGMAR

Ein Ding, Sie zu knechten

Die Mutter aller Fantasy-Geschichten heißt *Der Herr der Ringe* und geht 2007 als Online-Rollenspiel ans Netz.

Das kennen wir alle: Viele Spiele zu bekannten Film- und Fernsehwerken sind so schlecht, dass deren Datenträger noch nicht mal als Bierdeckel zu gebrauchen sind. Und die wenigen, die gar nicht mal so übel sind, gehen oft deshalb baden, weil sie Monate oder gar Jahre später als die Vorlage erscheinen. Die Sorgen kennt *Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar* (kurz: *HdRO*) nicht: Zwar sind Peter Jacksons Kinoknüller schon ein paar Tage alt, doch das Online-Rollenspiel von Turbine Entertainment orientiert sich an J. R. R. Tolkiens Buchvorlagen: der *Ringe*-Trilogie und dem Vorgänger *Der kleine Hobbit*. Und deren Leserschaft ist auch im Jahr drei nach Jackson hochgradig begeistert von den Abenteuern.

HELDENHAFT

Sie denken beim Namen Turbine Entertainment an das gruselige *Dungeons & Dragons Online*? Keine Angst, *HdRO* hat damit nichts zu tun, sondern kombiniert frech wie *World of Warcraft* die besten Elemente zahlreicher anderer Online-Rollenspiele. Die Bedienung ähnelt frappierend dem Blizzard-Abenteuer, Ehrentitel für Ihren Helden kennen wir aus *Star Wars Galaxies*. Die Spielwelt betreffende Großveranstaltungen mit nachhaltigen Auswirkungen gab es im ebenfalls von Turbine entwickelten *Asheron's Call*, während wir ein Handwerkssystem, das seinen Namen wirklich verdient, so zuletzt in *Dark Age of Camelot* gesehen haben. Aber der Reihe nach. Zu Beginn basteln Sie rollenspieltypisch Ihren Charakter aus den Rassen Menschen, Elben, Zwerge und Hobbits sowie sieben Klassen (siehe Kasten „Klassenkampf", Seite 70). Mit mehr Personalisierungsmöglichkeiten als in *World of Warcraft*, doch mit hässlichen Frisuren und nur einem Schieberegler für den Körperbau – alle anderen Eigenschaften sind vorgegeben. Dafür besitzt jedes Spielvolk eine eigene Start-Instanz (abgeschlossenes Level), in der Sie die ersten Schritte mit Ihrem Helden unternehmen. Als Mensch helfen Sie zwei Hobbits und dem Elb Amdir bei der Flucht aus einem Gefangenenlager in die Stadt Archet. Als Hobbit reisen Sie nach Archet, um dort einen Brief zuzustellen, kämpfen dabei gegen Spinnengetier und treffen auf dem Weg ebenfalls Amdir, den Sie in Archet erneut sehen. Elben wehren mit Elrond einen Angriff übler Zwerge und Goblins ab und landen in der Zwergenstadt Thorin's Gate. Klar, dass auch das erste Zwergen-Abenteuer hier endet: Sie tref-


»Fies: Rülpsen, nachdem man Katzenfutter gegessen hat.«

Der Olog-Hai stürmt mit einem Kampfschrei dem Waffenmeister entgegen.


»Die Waldorfschüler haben Freigang.«

Zu diesem Fest im Auenland versammeln sich die Spieler zu Musik und Tanz.



»Verdammt, jetzt muss ich das Katzenklo schon wieder reinigen.«

In einer Halle treffen wir auf zwei sehr, sehr starke Kreaturen.

»Rotkäppchen kämpf gegen den bulimischen Hulk.«

Der Heermeister mit dem roten Umhang stellt sich dem Kampf mit einem grünhäutigen Untoten.

fen bei Säuberungsarbeiten in einer Mine sogar Gandalf und Gimli, die einen Troll abservieren.

ABENTEUERLICH

Immer wieder kreuzen Sie die Wege von Mittelerde-Promis wie Aragorn, Arwen oder Tom Bombadil, für die Sie Aufträge erledigen. Die Geschichte um die *Ringe*-Gefährten läuft im Hintergrund weiter und überschneidet sich ab und an mit Ihrer eigenen. An bestimmten Schlüsselstellen geht's in den nächsten Story-Abschnitt, sprich eine weitere Instanz. Was dort passiert, wirkt sich auf die Spielwelt aus: Ruinen, in denen Sie vor einer Weile noch Gauner aus dem Weg geräumt haben, werden jetzt von Bären geplagt, die sich an den getöteten Burschen laben. Also lautet ein Auftrag, die Toten zu begraben, damit die Bären nicht weiter in Richtung Stadt vorrücken. Turbine plant regelmäßige, inhaltliche Updates, die für die weitere Storyentwicklung sorgen sollen.

AUSGEZEICHNET

Selbstmurmelnd warten zahlreiche Schauplätze der Bücher auf Ihren Besuch. Es lohnt sich, in Mittelerde auf Erkundungstour zu gehen. Besuchen Sie beispielsweise alle Bauernhöfe des Auenlandes oder alle Elbenruinen in Ered Luin, belohnt *HdRO* Sie mit einer Auszeichnung. Das ist entweder ein Ehrentitel wie „Wolftöter", mit dem Sie Eindruck bei den Mitspielern schinden, oder ein neuer Charakterzug wie „Eifer +1", der Ihre Widerstandskraft verbessert. Das Schöne an diesem System: Vorbei sind lange Abende in 40-Mann-Instanzen, nach denen Sie vielleicht einen epischen Gegenstand abstauben. Mitnichten sollen in *HdRO* die besten Gegenstände nur in Instanzen zu finden sein – obendrein passen Sie Ihren Helden primär über dessen Charakterzü-

Goldenes Handwerk

Manche Spieler wollen sich einen Namen durch die von ihnen hergestellten Waffen und Kleidungsstücke machen. Der derzeitige Klassenprimus *World of Warcraft* bietet da erschreckend wenig Flexibilität: Die Qualität der angefertigten Gegenstände ist immer gleich und erreicht, wenn überhaupt, nur selten die Güte eines von einem toten Feind aufgelesenen Beutestücks. Das handhabt *Der Herr der Ringe Online* anders: Laut Entwicklerangaben fertigen Handwerksmeister epische Gegenstände an, die besser als alle denkbaren Funde sind. Dabei machen jeweils drei der Sammelberufe Erzschürfer, Forstmann, Farmer und der Produktionsberufe Gelehrter, Koch, Schneider, Waffenschmied, Holzwerker, Lederwerker, Metallwerker und Juwelier eine eigene Berufsgruppe wie Rüstungsmacher oder Historiker aus. Die in der Grafik rot markierten Berufe erhalten „Lieferungen" in der Regel von den kreisförmig dargestellten. Orangefarbene Berufe benötigen Rohstoffe von anderen Spielern, die diese durch die hellgrün hinterlegten Berufe sammeln. Um bessere Gegenstände herzustellen, reicht es nicht, einzelne Teilberufe zu perfektionieren – Sie müssen alle drei Nebenjobs gleichmäßig verbessern. Herausragende Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie mit den Zutaten experimentieren und dadurch die Chancen auf ein außerordentlich erfolgreiches Produkt erhöhen.

Klassenkampf

Sieben Klassen destillierten die Entwickler aus Tolkiens *Mittelerde*-Geschichten. Deren Namen mögen Ihnen erst etwas seltsam vorkommen, doch wer schon mal ein Rollenspiel auf der Festplatte hatte, fühlt sich schnell heimisch. Kunststück, basiert doch der Großteil aller modernen Fantasy-Welten auf der *Herr der Ringe*-Trilogie

Der Wächter ist ein defensiv ausgerichteter Nahkampfkrieger. Er lockt Gegner von schwächeren Gefährten weg und macht sie besonders verwundbar für Kombo-Angriffe.

Der Barde heilt die Gefährten und verbessert deren Eigenschaften mit seinen Gesängen. Im Solospiel schwächt er damit allerdings die Eigenschaften seiner

Der Kundige erinnert an einen Druiden: Er verfügt über viele hilfreiche Zaubersprüche, heilt und ruft Tiere wie Raben und Bären zur Unterstützung im Kampf herbei.

Der Jäger legt Fallen und zielt aus sicherer Entfernung auf seine Feinde. Bleibt er unverwundet, steigt der Schaden seiner Pfeile, von denen er einen unbegrenzten Vorrat

Der Schurke schleicht sich an Gegner heran und startet Kombo-Angriffe. Mit der Rätsel-Fertigkeit lähmt er seine Feinde mit einer Denksportaufgabe für eine Weile.

Der Waffenmeister ist ein stark offensiv ausgerichteter Nahkampfkrieger. Je länger er sich im Kampf befindet, desto mehr Angriffsfähigkeiten werden ihm für seine Attacken verfügbar.

Der Heermeister unterstützt als Anführer seine Gefährten mit Stärkungs- und Heilzaubern. Im Solospiel schlägt er gut zu, kann jedoch generell nur mittelschwere Rüstungen

ge an die Spielsituation wie Solo- oder Gruppenspiel an. Die Charakterzüge bekommen Sie in vielen Fällen oft wie von selbst: Etwa für eine Zahl komplettierter Quests (Aufträge) in einem bestimmten Gebiet, für erledigte Monster, die Sie in Ihren Quests ohnehin um die Ecke bringen, oder den Einsatz magischer oder handfester Attacken. Sie besitzen früher oder später mehr allgemeine, rassen- und klassenbasierte sowie legendäre Charakterzüge, als Sie sich „merken" können. In dem Fall hilft der Gang zu einem bestimmten Nichtspielercharakter, um Ihren Helden umzubauen und alte gegen neue Tricks auszutauschen. Bei einem Trainer lernt jede Klasse alle paar Levels neue Fertigkeiten wie Attacken, Stärkungszauber und magische Angriffe, die bei einem späteren Levelaufstieg automatisch mitwachsen.

KÄMPFERISCH

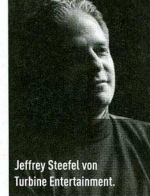
HdRO eignet sich prima für Solospieler – kennen Sie das Kampfsystem von *World of Warcraft*, wissen Sie, was Sie erwartet: Sie greifen mit einem Rechtsklick auf den Gegner mit der ausgerüsteten Waffe an und lösen per Linksklick alle möglichen Spezialattacken aus, Zauber und so weiter. Es gibt mehr als genug Quests in allen Spielregionen – wir sind bei unseren Charakteren bislang nicht in die Verlegenheit gekommen, Erfahrungspunkte durch stumpfes Monstertöten zu sammeln. Die Aufgaben selbst sind abwechslungsreich und unterhaltsam: Sie bauen etwa das Postsystem im Auenland wieder auf und dürfen sich dabei nicht von neugierigen Hobbits die Briefe stibitzen lassen. Es gibt auch Aufträge, die Sie allein nicht meistern können. Hier kommt die Idee der sechs Gefährten zum Tragen: So gut wie jede Klasse besitzt Fähigkeiten, mit denen sie die Gruppenmitglieder unterstützt und sogar ausgefallene Angriffskombinationen ausführen kann. Nehmen wir an, ein Waffenmeister gibt einem Gegner eins auf Mütze, sodass dieser für einen Moment benebelt ist oder gar zu Boden geht. Die anderen Gefährten sehen dann anhand eines Symbols, dass sie in den nächsten Sekunden mit einer ihnen eigenen Klassenfertigkeit den Schaden vergrößern können.

NOCH NICHT GANZ FERTIG

Bedienungstechnisch zeigt sich *HdRO* aufgeräumt und übersichtlich: Im „Lore Book", eine Art Tagebuch, sind alle Erfolge, Titel und Charakterzüge nach Region sortiert aufgelistet, im Gruppenfenster sehen Sie, wer gerade wo und warum nach Gefährten sucht. Was noch

INTERVIEW „ELBEN UND ZWERGE HAUEN SICH NICHT GEGENSEITIG AUF DIE NASE."

Was tun, wenn alle Aufträge erledigt, alle Ländereien entdeckt und alle Monster erschlagen sind? Die Antwort: Monster Play. Was sich dahinter verbirgt, wollen wir von Jeffrey Steefel wissen, dem Chefproduzenten von *Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar*.


Jeffrey Steefel von Turbine Entertainment.

PC ACTION Monster Play – was dürfen wir uns darunter vorstellen?

JEFFREY STEEFEL: Viele Spieler wollen Mittelerde als böses Wesen heimsuchen, andere sind große Fans von Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen. Doch da es derzeit keine böse spielbare Rasse gibt und wir es komisch finden würden, wenn sich Elben und Zwerge gegenseitig auf die Nase hauen oder ein Hobbit den anderen ersticht, kamen wir auf die spielbaren Monster. Die dürft ihr schon relativ früh im Spiel steuern, vermutlich ab Level 10. Zum Start planen wir vier Monstertypen, darunter die Orks. Allerdings sind Monster, anders als normale Charaktere, zeitlich begrenzt unterwegs – sie verschwinden am Ende einer Sitzung wieder. Alle Monster besitzen die Dread-Fähigkeit, die die guten Völker in Angst und Schrecken versetzt: Das Bild verschwimmt, der Ton wird dumpfer, die Moral sinkt und die Minikarte beginnt feurig aufzuleuchten. Sicht und Blickwinkel ändern sich ebenfalls – stellt euch die Welt aus den Augen einer Spinne oder eines Trolls vor.

PC ACTION: Dürfen wir in Monstergestalt allen Spielern das Leben schwer machen?

JEFFREY STEEFEL: Nein – ihr begebt euch dazu in speziell dafür geschaffene Gebiete, komplett mit Dörfern und Nichtspielercharakteren. Als Monster geht ihr dort allein oder mit anderen auf Elben, Hobbits, Zwerge und Menschen los, die solchen Kämpfen durch ihre Anwesenheit zustimmen – sozusagen eine Zone für Spieler-gegen-Spieler-Schlachten. Die Monster-Play-Gebiete sind deutlich größer als etwa die Battlegrounds in *World of Warcraft* und enthalten spezielle Quests für beide Fraktionen. Wenn es dabei zu Ungleichgewichten kommen sollte, gibt es KI-Monster und -Spieler, die für ein ausgeglichenes Kräfteverhältnis sorgen.

PC ACTION Welchen Anreiz habe ich, am Monster Play teilzunehmen?

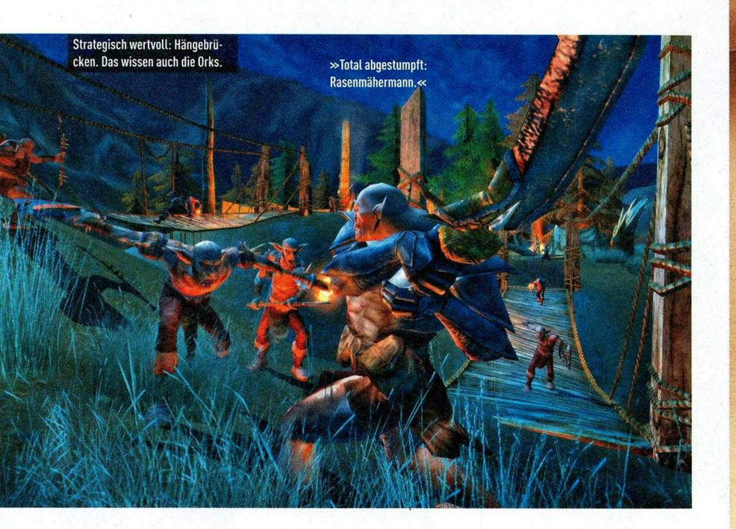
JEFFREY STEEFEL: Da wäre zum einen die relativ kurze Spieldauer einer Monster-Play-Sitzung. Dann bekommt ihr zur Belohnung Punkte, mit denen ihr beim nächsten Spiel ein mächtigeres Monster oder neue Charakterzüge für das Monster wählen und Stärkungszauber für euren normalen Charakter erwerben könnt. Dazu gibt es Ranglisten im Spiel und im Internet. Für die Zeit nach dem Erscheinen des Spiels arbeiten wir an Gebieten, in denen große Spielergruppen in Kampagnen Städte und Stützpunkte erobern und dann auch verteidigen. Als Belohnung locken epische Gegenstände, seltene Artefakte und so weiter.

PC ACTION Wäre es nicht auch denkbar, dass die Ranglisten-Erstplatzierten zur Belohnung ein besonders mächtiges Monster steuern könnten oder sogar dessen Part im normalen Spiel übernehmen dürften?

JEFFREY STEEFEL: Oh ja, das ist einer meiner Träume. Wäre es nicht cool, wenn die Besten der Besten ein Rudel Monster in den Minen von Moria übernehmen könnten? Noch ist das allerdings ein Traum, das ist eine ziemlich komplexe Sache, denn es muss ja immer ein Monster zur Stelle sein, wenn reguläre Spieler in die Minen vordringen.

PC ACTION Kannst du bitte noch einen Satz zum Spiel für hochstufige Charaktere sagen? Warten da womöglich schier endlose Instanz-Expeditionen auf uns?

JEFFREY STEEFEL: Jein. Zum einen gibt es das Monster Play, zum anderen unsere Belohnungen für hochstufige Spieler, etwa neue Charakterzüge, mit denen Spieler die Helden weiter ausbauen. Ich glaube nicht, dass man als Spieler der höchsten Stufe automatisch immer mit mehr als 24 anderen Mitstreitern unterwegs sein muss. Wer daran allerdings Spaß hat, der darf sich auf unsere Schlachtzugs-Inhalte und Kampagnen mit großen „Spieler gegen Monster"-Schlachten freuen, die wir nach dem Erscheinen des Spiels nach und nach verfügbar machen.



Strategisch wertvoll: Hängebrücken. Das wissen auch die Orks.

fehlt, sind seltene Gegenstände oder die Möglichkeit, andere Charaktere zu inspizieren. Ein Auktionshaus gibt es derzeit noch nicht, ebenso wenig wie Reittiere. Größere Distanzen überbrücken Sie mit einem Postkutschensystem – von einer einmal besuchten Station reisen Sie ohne Zeitverlust zur nächsten. Ein eingebauter Sprachchat hilft einer sechs bis 24 Personen starken Gruppe bei der Koordination der nächsten Aktionen, das Unterhalten per Texteingabe ist dagegen noch recht holprig. Etwas unübersichtlich ist in der aktuellen Beta-Version das Zusammenspiel von Landkarten und Missionsbeschreibungen. Wenn Sie nach einigen Tagen eine angefangene Mission beenden wollen, ist oft nicht klar, wo das genau geschehen soll. Oh, und Sie hätten gern noch gewusst, ob es in *HdRO* auch Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe gibt und was es für Charaktere mit maximalem Level zu tun gibt? Dann lesen Sie bitte unser Interview mit dem Ausführenden Produzenten Jeffrey Steefel auf Seite 70. Roland Austinat

Info: www.lotro-europe.com

Der Herr der Ringe Online

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Turbine Entertainment/Codemasters
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	Frühjahr 2007
VERGLEICHBAR	WoW, Dark Age of Camelot



ROLAND AUSTINAT

Der *Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar* erfindet das Genre nicht neu, doch es begeistert mich mit Ideen wie der sich verändernden Spielwelt, den Charakterzügen, innovativen Aufträgen und den Gruppenkombos während eines Kampfes. Sehr spannend ist auch, was die Designer sich in Sachen Spieler gegen Spieler und der spielbaren Monster ausgedacht haben. Die feine Grafik und der orchestrale Soundtrack fangen die epische Weite der Buchvorlage prächtig ein – Freunde der Tolkien-Saga kommen voll auf ihre Kosten.

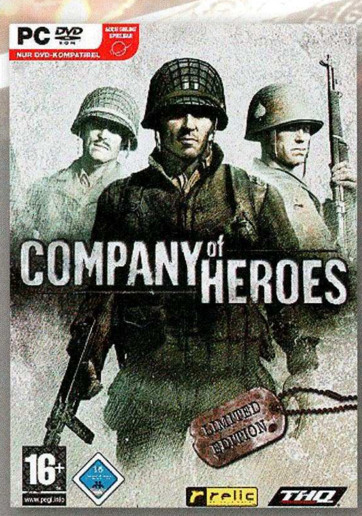


Jetzt wird es eng: In einer Ruine lauern drei Riesenechsen.

Lust auf Spielchen?

Hammer-Spiele für null Komma nichts**

**Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!



COMPANY OF HEROES

Grandioses Echtzeit-Strategiespiel, das vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs angesiedelt ist und Sie mit auf die Mission der tapferen Able-Kompanie nimmt. Die packende Einzelspielerkampagne beginnt mit der Invasion in der Normandie und setzt sich über den ganzen europäischen Kontinent fort. Sound und Grafik sind Extraklasse! Für jeden Strategen ein absolutes Muss!

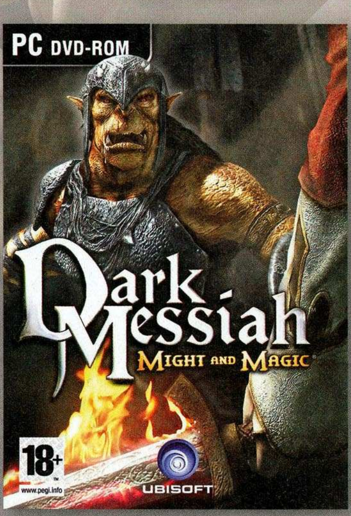
PRÄMIENNUMMER: 003094

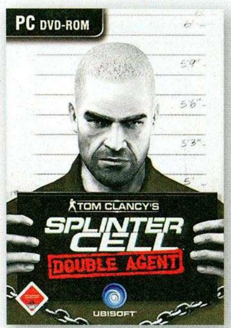
DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC*

Den Spieler erwarten grausame Kämpfe mit unbarmherzigen Gegnern. Die Schwertkämpfe sind spektakulär inszeniert, gegen die gigantischen und bösartigen Kreaturen steht ein riesiges Arsenal an verheerenden Waffen zur Verfügung. Die Grafik und die unglaublichen Spezialeffekte lassen keine Wünsche offen.

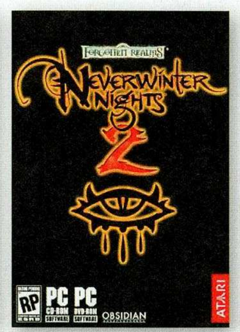
* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig

PRÄMIENNUMMER: 003040

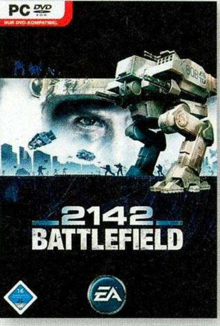




SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT*
Sam Fishers vierter Auftritt gerät erneut zum absoluten Kracher!
* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig
PRÄMIENNUMMER: 003050



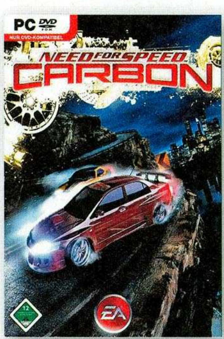
NEVERWINTER NIGHTS 2
Herausragende Grafik, komfortabler Editor und mehr Einzelspieler-Spaß als beim Vorgänger: Nach *Gothic 3* und *Oblivion* das dritte große Rollenspiel des Jahres.
PRÄMIENNUMMER: 003029



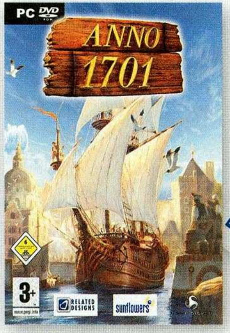
BATTLEFIELD 2142
In epischen Online-Schlachten mit bis zu 64 Spielern kämpft man als Teil eines Squads an der Front oder zieht im Commander-Modus aus dem Hintergrund die Fäden.
PRÄMIENNUMMER: 003091



MEDUSA 5.1 PRO GAMER EDITION
Erleben Sie eine Welt unvergleichlicher Surround-Sounds! Mit dem 5.1-Surround-Headset fühlen Sie sich stets mitten im Geschehen. Nicht nur für Gamer ein Muss!
PRÄMIENNUMMER: 003034



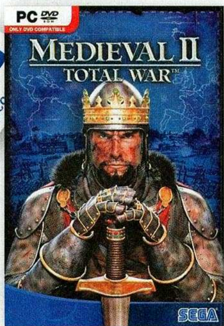
NEED FOR SPEED: CARBON
Waghalsige und adrenalinfördernde Online-Rennen und eine atemberaubende Grafik machen den Titel zum ultimativen Next-Generation-Rennspiel. Unbedingt Gas geben!
PRÄMIENNUMMER: 003092



ANNO 1701
Beweisen Sie strategisches Können und kaufmännisches Talent. Tauchen Sie ein in eine Spielwelt, die dank toller 3D-Grafik vor Leben und Dynamik nur so strotzt!
PRÄMIENNUMMER: 003093



50-EURO-GUTSCHEIN VON PLAYCOM
Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung. Holen Sie sich Ihr Spiel!
PRÄMIENNUMMER: 002918



MEDIEVAL 2 TOTAL WAR
Ein erstklassiges und abwechslungsreiches Strategie-Highlight im absoluten Edel-Look, das in Sachen Umfang und Detailreichtum neue Maßstäbe setzt!
PRÄMIENNUMMER: 003068

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie | Prämiennummer
* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 37

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

TEST

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



GOTHIC 3

Update: Einige Fehler behoben

Mit gleich zwei Aktualisierungen treibt Hersteller Piranha Bytes *Gothic 3* die Bug-Plage aus. Zumindest teilweise.

ROLLENSPIEL | Die Liste der beseitigten Probleme zieht sich über mehrere Bildschirmseiten. Die wichtigsten Änderungen: Spielabstürze in Verbindung mit der Spielphysik gehören der Vergangenheit an. Auch Probleme mit dem herumspringenden Mauscursor im Menü bekommen Sie mit dem Patch in den Griff. Inhaltlich hat sich ebenfalls etwas getan: Neben diversen Fehlern bei den Aufträgen behob Piranha Bytes Unstimmigkeiten, die bei Nichtspielercharakteren wie Zuben oder König Rhobar auftraten. Natürlich bereinigen die Updates nicht alle Fehler – sobald es weitere Patches gibt, finden Sie sie auf unserer DVD. Alexander Frank

Info: www.gothic3.de

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	4 - 6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hunderprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

PC ACTION

PREIS	Ca. € 4,99/Monat
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GByte Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

	JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	MARC BREHME	ANDREAS BERTITS
	Ego-Shooter, Action-Adventures	Actionspiele & Ego-Shooter	Rollen- & Actionspiele	Action-, Sport- & Rennspiele	Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Strategie-, Action- & Rollenspiele	Mehrspieler-Shooter & Actionspiele, Strategie	Adventures, Strategie, Maps & Mods	Strategie-, Rollenspiele, Maps & Mods
ANNO 1701 (siehe Seite 118)	■■	■■	■■	■	■■■	■■■■■	■■■	■■■■	■■■■■
	Ich bevorzuge Spiele mit großen Männchen.	Ich bevorzuge die reale Wirtschaft. Prost.	Sieht ganz nett aus, würde ich aber nie spielen.	Reine Zeitverschwendung. Furchtbar!	Deutsch, attraktiv, aber nichts für mich.	Für mich das Aufbauspiel des Jahres. Pflichtkauf!	Werbung: Mannomann! Das neue *Anno*, Mann!	Wenn es ein wenig mehr Action hätte, wäre ich froh.	Hübsch wie ich, macht Spaß wie ich – mein Spiel!
ARMED ASSAULT (siehe Seite 92)	■■■■	■■■■■	■	■■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■	■■
	Sauschwer, saugt. Grafisch aber weiterhin alt.	Operation gelungen, *Flashpoint* tot. Juhu!	So spannend wie *Battleschnarch 21 irgendwas.*	Genau wie das alte *OP Flashpoint* – ein Traum!	Knallharte Militär-Action: So mag ich das.	Ich kann Militärspiele nicht mehr sehen.	Akzeptable Kost für die einsamen Stunden.	Taktisch, aber trotzdem irgendwie öde.	Mist, ich dachte, das wäre ein Pornofilm.
NEED FOR SPEED: CARBON (siehe Seite 126)	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■
	Meine ganz persönliche Enttäuschung des Monats.	Ach menno, im Dunkeln will ich lieber munkeln.	Noch eine Serie, die eine Frischzellenkur nötig hat.	Nicht so gut wie *Most Wanted*, aber spaßig.	Gutes Spiel, ich kann aber Auto-Prolls nicht ab.	Wieder ein perfektes Geschwindigkeitsgefühl!	Mein Vater liebt die Serie. Fünf Punkte dafür.	Mein Privatleben wurde zu einem Spiel gemacht.	Ein Autorenn-Rollenspiel wäre doch mal cool ...
NEVERWINTER NIGHTS 2 (siehe Seite 100)	■■■■	■■■■■	■■■■	■	■	■■■■■	■	■■■	■■■■■
	Sieht aus wie ein totes Tier, fesselt mich aber trotzdem.	Schwippschwager von *Baldur's Gate* = gekauft.	Fasse ich erst an, wenn ich *Gothic 3* durchhabe.	Damit kann man mich jagen. Bleib mir weg!	Eher habe ich Sex mit Kollege Gürnth!	Zum Glück nicht so lahm wie der Vorgänger. Super!	Lieber knete ich des Teufels behaarte Eier.	Ohne die Statistiken wäre es wirklich gut.	Trotz Bugs mein Rollenspiel des Jahres!
RACE (siehe Seite 130)	■■■■	■■■■	■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■
	Karge Landschaft, aber feines Spiel.	Zeigt *Carbon* den Auspuff. Und ich darf BMW fahren.	Kann Lukasz' Begeisterung nicht teilen, find's aber o.k.	Unglaubliches Fahrgefühl und tolle Karren!	Die wohl beste PC-Rennsimulation der Welt.	Geniale Simulation, leider etwas triste Optik.	Kurz aber spaßig. Wie der Verkehr mit Lukasz.	Ich geb Gas, ich will Spaß. Oder so ähnlich.	Hatten wir das nicht eben schon?
SCARFACE (siehe Seite 76)	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■
	Ich stehe auf diese rohe Urgewalt in Spielen.	Du musst ein Schwein sein in dieser Welt, lalala!	*GTA*-Klon mit ganz eigenem Charme. Her damit!	Ist viel besser geworden als ich erwartet habe.	„Say hello to my little friend!"	Ha! Gewalt und Blut! Mit Titten wäre es noch besser!	Drogen und Gewalt. Erinnert an die Schulzeit!	Ungeschnitten viel cooler. Bye bye, nuts.	Cooler Film, aber das Spiel reizt mich nicht.
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT (siehe Seite 88)	■■■	■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■	■■■	■■■
	Gute Ideen, aber ich will ballern statt schleichen.	Ist okay. Aber besser zweisam als ein Sam.	Der Mann heißt wie ich Fisher – sein Spiel MUSS gut sein.	Gewohnt hohe Qualität im Sam-Fisher-Stil. Klasse!	Das Doppelagenten-Szenario ist top.	Gute Storywendungen, sonst alles beim Alten.	Solid Snake ist der schärfere Typ. Wie ich – Ihr Gott.	Von Sam habe ich langsam die Schnauze voll.	Habe ich das nicht schon mal gespielt?
WARHAMMER: MARK OF CHAOS (siehe Seite 116)	■■	■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■■	■	■■■■	■■■■
	Fünf Punkte für das Intro, der Rest reizt mich nicht.	Nee! Da spiele ich viel lieber mit meinem Warhammer.	Nicht ganz so abwechslungsreich wie erhofft.	Was ist mit mir los? Ich finde es super!	Lieber Marky Mark als *Mark of Chaos.*	*Warhammer* hat mich nie interessiert. Bis jetzt.	Igitt. Wenn schon Fantasiewelt, dann *Warcraft 3.*	Schade, dass kein Aufbauspart dabei ist ...	Coole Umsetzung der Tabletop-Vorlage.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠

Das Gastspiel des Monats

Wir waren sowohl im virtuellen als auch im realen Tschernobyl und haben es gesehen: *S.T.A.L.K.E.R.* lebt!

Alexander Frank flog in die Ukraine, traf die Entwickler des Ego-Shooters und spazierte 50 Meter entfernt von dem Kernreaktor herum, der 1986 explodierte und Tschernobyl weltberühmt machte. Jetzt fallen dem Redakteur die langen Haare aus, aber die *S.T.A.L.K.E.R.*-Vorschau war es schließlich wert. Auf das hämische Grinsen der Kollegen wegen seiner zerfransten Matte reagiert Alex nur mit einem „Und? Dafür strahlt mein Penis nun im Dunkeln!" PC ACTION-Praktikantinnen bezeugen, dass besagtes Körperteil das Redaktionsklo ausleuchtet. Im ausgefahrenen Zustand taucht es das Verlagsgebäude in Flutlicht ...



Der Projektleiter Anton Bolshakov (rechts) beantwortete unsere Fragen.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	01/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	05/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	01/2007
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	08/2006
Geheimakte Tunguska	Animation Arts/Fusionsphere	10/2006
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	01/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
DHdR: Schlacht um Mittelerde 2	EA Games	04/2006
Spellforce 2	Phenomic	05/2006
EGO-SHOOTER		
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
Prey	Human Head Studios	09/2006
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator X	Microsoft	01/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	08/2005
Battlefield 2142	Dice	12/2006
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2004
Guild Wars: Nightfall	NC Soft	01/2007
World of Warcraft	Blizzard	02/2005
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 3	Codemasters	04/2006
GT Legends	Simbin	11/2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	01/2006
ROLLENSPIEL		
Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Bethesda Softworks	06/2006
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4	Firaxis	01/2006
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	07/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
The Movies	Lionhead	01/2006
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	07/2006
SPORTSPIEL		
Madden NFL 07	EA Kanada	11/2006
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 6	Konami	12/2006
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon: Adv. Warfighter	Grin	07/2006
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
SWAT 4	Irrational Games	05/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Manchmal muss es eben Mumm sein



Schon bekannt aus dem Film: Tony Montana stellt sich auf der Balustrade seiner Villa cool seinen Feinden.

Spieler wollen frische Ideen. Glückwunsch, in *Scarface* gibt's den Mumm-o-Meter. Aber keine Angst: Das klingt nur beknackt.

„Du hast Mumm!", heißt es, wenn man einem Menschen Mut nachsagt. Nicht zu verwechseln mit „Du hast Mum!", denn dies bedeutet, dass er einen Deoroller der Firma Doetsch Grether besitzt. Ja, PC ACTION bildet, doch genug der Vermittlung lebenswichtigen Allgemeinwissens. In *Scarface: The World is Yours* geht's um den Mumm mit drei „M", den furchtlose Leute sprichwörtlich in den Knochen haben. So wie der Antiheld des Action-Spektakels, das auf dem Kultfilm mit Al Pacino von 1983 basiert und an die *GTA*-Serie erinnert. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Tony Montana und tappt in der Verfolgerperspektive in Miami herum, um als Verbrecher Karriere zu machen. Er tut dies auf Schusters Rappen oder mithilfe diverser Vehikel, die er gegebenenfalls klaut – Autos, Lkw, Busse und Boote. Auf Motorräder und Flugzeuge müssen Sie anders als in *GTA: San Andreas* verzichten.

FURIOSE FEUERGEFECHTE

Halt! Es gibt doch Flieger – die aber dürfen Sie nicht steuern. Ein Wasserflugzeug etwa bringt die Spielfigur quasi mittels Teleportation von A nach B. Ansonsten erwarten Sie Schießereien, Verfolgungsjagden und Rennen in Autos und Booten und einiger anderer genretypischer Schnickschnack. Außerdem bietet *Scarface* eine Art Aufbau-Teil, bei dem Sie den reichen Macker markieren und Personal einstellen sowie luxuriöse Fahrzeuge und Möbel kaufen, um Ihr Ansehen zu steigern. *The World is Yours* (Die Welt gehört dir) ist als Fortsetzung des Films zu verstehen. Radical Entertainment, die Anfang 2004 mit dem witzigen *The Simpsons: Hit & Run* bereits eine Art *GTA*-

- Yo, der Typ is' 'n Pisskopf, Mann.
- Ich kann diese Ballerei nicht ausstehen!

»Zwischen all den anderen Flaschen schwer zu entdecken: österreichische Nationalelf.«

Einen Spirituosenladen zu beschützen, ohne dass beim Ballern die Ware zu Bruch geht, ist gar nicht so einfach.

Spiel veröffentlichten, mussten dazu in die Trickkiste greifen: Sie schufen ein neues Ende für die Kinofassung. Demnach kommt Montana bei dem Anschlag in seiner Villa nicht ums Leben. Das Spiel beginnt wie der Film endet, mit der Ausnahme, dass Sie sich der Attentäter erwehren und sie ausschalten können. Dies bedeutet gleichzeitig, dass das Abenteuer mit einem echten Paukenschlag beginnt. Dabei wird klar: Im Vergleich zu *GTA* sind die Feuergefechte bei *Scarface* wesentlich hübscher inszeniert, sie „fühlen" sich trotz der trägen Steuerung wesentlich besser an. Bereits in den ersten Minuten machen Sie mit dem Mumm-o-Meter Bekanntschaft. So haben jedenfalls wir das Ding getauft. Wenn Sie Gegner ausknipsen, diese per Tastendruck verhöhnen (!), später besonders spektakulär mit dem Auto durch die Gegend rasen, über Sprungschanzen jagen oder rivalisierende Bandenmitglieder einschüchtern, erhalten Sie Mumm-Punkte. Entscheidend bei den Ballereinlagen ist übrigens auch, wo Montana die nicht sonderlich schlauen Kontrahenten während der Gefechte mit Pistole, Schrotflinte, Uzi oder was auch immer trifft: Das Spiel belohnt PC-Besitzer, die die per rechter Maustaste zuschaltbare automatische Zielerfassung nicht nutzen und trotzdem exakt treffen. Das kann – kein Witz – sogar die rechte Niere oder der linke Hoden sein, so genau haben die Entwickler die Trefferzonen angelegt. Ist die Mumm-Anzeige voll, verfällt Montana auf Tastendruck für Sekunden in „blinde Wut". Das Spiel schaltet in die Ich-Perspektive, läuft in Zeitlupe ab, Ihr Recke ist unverwundbar, verfügt über unendlich Munition, schießt präziser und erhält für abnibbelnde Feinde sogar Lebensenergie. In der englischen Fassung sammelt die Spielfigur übrigens „Balls" – Eier also. Der Dolmetscher hat dies nur sehr frei übersetzt. Weil er katholisch ist. Oder prüde. Oder Eunuch. Wir wissen es nicht. Manchmal muss es eben Mumm sein.

KAUF KOKAIN!

Nach der rasanten Action-Einlage in und rund um Montanas Villa beginnt erst das eigentliche Abenteuer. Der ehemalige Kokainbaron muss wieder von ganz unten anfangen. Für Sie bedeutet das, Kontaktleute zu treffen und zunächst mit kleineren Mengen Drogen zu handeln. Die gibt's bei Straßendealern, die mittels der sehr guten Übersichtskarte leicht zu finden sind. Allerdings warten bei den Ganoven Geschicklichkeitstests: Der Spieler drückt eine Taste und muss sie im richtigen Moment wieder loslassen, nur

SPIEL FILM!

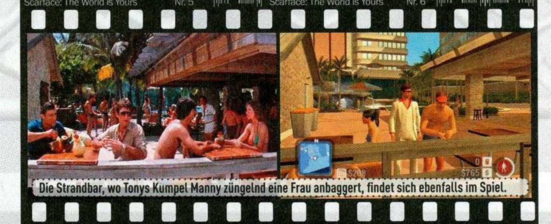
Das macht Laune: In *The World is Yours* erleben Sie nicht nur aus dem Film bekannte Charaktere wie Sosa, Gaspar Gomez oder die Diaz-Brüder, auch die eine oder andere Örtlichkeit sorgt für Déjà-vu-Erlebnisse. Hier ein paar Beispiele:



Am Ende des Films wird Tony in seiner Villa erschossen. Im Spiel machen wir den Attentäter platt.



Tony wagt im „Babylon" mit seiner künftigen Frau ein Tänzchen. Im Spiel gehört der Club irgendwann Ihnen!



Die Strandbar, wo Tonys Kumpel Manny züngelnd eine Frau anbaggert, findet sich ebenfalls im Spiel.

PC ACTION-Testlogbuch

Scarface: The World is Yours

Erbrechen lohnt sich nicht, heißt es. Doch dazu gibt es auch keinen Grund. Obwohl die deutsche Version entschärft ist.

HARALD FRÄNKEL

DONNERSTAG, 26.10.2006 | 9:37 Uhr

„Oh Gott, du bist so scharf, ich will dich, Baby!", denke ich, als ich die Kettensäge entdecke. Aber dann wird mir klar, dass es bereits spät ist und ich den Baumarkt dringend verlassen muss. Die Arbeit wartet, und damit *Scarface*. Bei diesem Spiel kommt anders als im gleichnamigen Film keine Kettensäge vor. Jedenfalls in der deutschen Version nicht. Das ist übrigens mein erster Job: Ich prüfe, wie sich die teutonische Fassung von der internationalen unterscheidet. Fachleute wie wir sprechen vom Beckstein-Test. Also: Wegen Indizierungsgefahr taucht keine Kettensäge als Waffe auf. Die Entwickler entfernten zudem eine komplette Mission, bei der's um ein solches Werkzeug ging. Dies war bereits seit unserer Vorschau in Heft 12/06 klar. Ebenso wusste ich, dass die Polygonkörper etwaiger Gegner nicht ihrer Gliedmaßen verlustig gehen können und Texteinblendungen à la „right kidney", „left nut", oder „leg" (rechte Niere, linker Hoden, Bein) fehlen, sobald Tony mit seinem Schießeisen entsprechende Stellen trifft. Was nicht bekannt war: Es ist auch weniger Pixelblut zu sehen. Zum Beispiel bilden sich am Boden keine roten Lachen. Nach rund einer Stunde merke ich, dass mich das alles gar nicht sonderlich stört. Ja, das mit der Trefferanzeige mag am Anfang schwarzhumorig lustig sein, es verliert aber schnell an Reiz. Stattdessen erfreue ich mich an der herausragenden Vertonung mit superben englischen Sprechern (deutsche Untertitel), knalligen Peng-Bums-Soundeffekten und vielen bekannten Musikstücken. Mein Favorit: *Breaking the Law* von Judas Priest. Wie passend.

FREITAG, 27.10.2006 | 11:42 Uhr

Ich könnte Ihnen jetzt erzählen, wie spitze ich *Scarface* finde, doch das steht bereits in meinem Kommentar auf Seite 80. Lassen Sie uns deshalb lieber über das Mysterium Frau sprechen. Ich habe in meiner Rolle als Verbrecher mittlerweile drei heiße Bräute im digitalen Miami angebaggert. Sie sind alle in meine Villa gekommen. Doch dort stehen die Tittenmäuschen jetzt dumm rum und ich weiß nicht, was ich mit ihnen anfangen soll. Meinem Kollegen Fischer geht's in der Realität übrigens ähnlich. Endlich kann ich nachvollziehen, wie man sich als elender Wurm fühlt. Ich spreche Herrn Fischer hiermit meine Hochachtung aus, ich hätte mir längst das Leben genommen. Doch ehrlich: Was zur Hölle machen die Trullas vor meinem Büro?

MONTAG, 30.10.2006 | 10:11 Uhr

Ich bin einer ganz großen Sache auf der Spur! Einem schlimmen Programmfehler, Bug genannt. Wenn ich mit Tony ans Wasser tappe und per Handy eines meiner gekauften Boote ordern will, geht das nicht. Bei unserem Praktikanten, der die Tipps und Tricks schreibt (siehe Seite 153), funktioniert's aber. SKANDAL!!! :(((Wenn ich den Fehler reproduzieren kann, haue ich ihn den Entwicklern um die Ohren!!!^^ Ich werde einen fürchterlichen Veriss schreiben, solche Amateure dürfen nicht länger auf Gottes Erdboden wandeln!!! Immer diese unfertige Software!!! *finger* Betrug am Kunden!!!111111

DIENSTAG, 31.10.2006 | 14:02 Uhr

Oh? Damit ich ein Boot rufen kann, muss ich einen Bootsmann einstellen? Äh, ... ich muss weg.



»PC ACTION lesen bildet: Ein Campingmobil, das explodiert, nennt man fliegender Holländer.«

Bei dieser Szene beschützt Tony (Mitte) einen Hafenarbeiter. Im Hintergrund explodiert ein Laster.

GUTE ZEITEN



»Klassiker des Gruselfilmgenres: The Fog - Carmen Nebel des Grauens.«

Die Ballereinlagen machen viel Spaß. Nicht nur beim „Blinde Wut"-Modus in der Ich-Perspektive (Bild).

SCHLECHTE ZEITEN



»Einmal mit Schleudern: 10 Euro.«

Die Tastendrück-Geschicklichkeitstests sind ja okay. Trotzdem: Standardaufgaben nerven auf Dauer.

dann klappt das Geschäft. Bei potenziellen Käufern wiederholt sich das Spielchen. Je exakter Sie drücken, desto mehr Knete erhalten Sie für die Ware. Ähnliches erwartet Sie in Banken, wo Sie das „schmutzige" Geld einzahlen, und wenn Montana nach einer Straftat von der Polizei gestellt wird. In Banken, wo Sie zwischen Missionen jederzeit speichern dürfen, entscheidet das Timing, welchen Prozentsatz Sie für die Geldwäsche berappen und wer nach einer Schießerei die Waffe wegsteckt und den Tastendrucktest besteht, gilt als unschuldig. „Cops bequatschen" nennt sich das.

KOMM INS KINO!

Ziel in *Scarface* ist es, alle vier Stadtteile unter Kontrolle zu bekommen. Das gelingt nur, wenn Sie wichtige Geschäfte und Clubs übernehmen. Deren Eigentümer fordern immer erst einen Gefallen, ehe sie verkaufen. Also befreien Sie unter anderem ein Freiluftkino von einer Autobande, wobei sehr viel heftiger als bei einem Stockcar-Rennen gerempelt und zusätzlich geballert wird. Ferner klemmen Sie sich hinter das MG eines Helikopters, um einen Fischerkahn zu eskortieren oder ein Frachtschiff anzugreifen, schmuggeln in einem Boot Drogen an der Küstenwache vorbei und entschärfen unter Zeitdruck Bomben. Alles recht fein. Vor und nach jedem für die Hintergrundstory wichtigen Auftrag gibt es kinoreife Zwischensequenzen. Einige Aufträge, mit denen Sie zwischendurch Geld verdienen müssen, sind allerdings ähnlich abwechslungsreich wie ein Modern-Talking-Album: Während der grundsätzlich vorbildlichen Spielzeit von 30 bis 40 Stunden tun Sie einiges immer und immer wieder. Vor allem Drogen verteilen, Geldpakete einsammeln und sich wegen



VERGLEICH



GTA: San Andreas

PRO + CONTRA
- + Missionen mit Pfiff
- + Riesige Spielwelt
- + Fahr- und Flugzeugvielfalt
- − Stellenweise zu schwierig



92% EINZELSPIELER



Scarface: The World is Yours

PRO + CONTRA
- + Kotzbrocken-Flair des Films
- + Ballereien klasse inszeniert
- + Originelles „Mumm"-System
- − Sich wiederholende Missionen



83% EINZELSPIELER



Der Pate

PRO + CONTRA
- + Tolle Story-Sequenzen
- + Große Spielwelt
- − Missionen nach Schema F
- − Öde Fahrabschnitte



79% EINZELSPIELER ABGEWERTET



»Auch das noch: Cheater beim America's Cup.«

Heißes Bootsgefecht: Tony steuert mit der einen und feuert mit der anderen Hand. Sein Leibwächter ballert vom Bug aus.

»PC ACTION erklärt Redensarten – heute: „Ich muss unbedingt den Flieger noch erwischen!"«

Tonys Widersacher attackieren von einem Hubschrauber aus.

nerviger Gameplay-Bosheiten ärgern – wenn etwa einmal mehr eine Ihrer Firmen überfallen wird oder Sie Mörderumwege fahren, weil die Geldübergabe fürs letzte Drogengeschäft „an anderer Stelle" stattfinden muss. Das beschert dem Spiel Längen und hier hat *GTA* durch sein selbst für die kleinste Minimission ausgefeiltes Spieldesign die Nase vorn. Ohnehin gibt es in *San Andreas* mehr zu entdecken und die Stadt wirkt lebendiger, weil nicht wie aus dem Baukasten zusammengeklöppelt. Die größte Stärke von *Scarface* ist die kompromisslose Darstellung des Hauptprotagonisten. Er präsentiert sich wie im Film als gieriges, zynisches und, wir bitten um Verzeihung, krankes Arschloch. Es reicht aber nicht, dass er ein cholerischer Kotzbrocken ist und seinen Willen meist mit Gewalt durchsetzt. Auch sprachlich zeigt sich der Antiheld von der übelsten Seite – in Englisch zwar, doch die deutschen Untertitel beschönigen kaum etwas. So fällt das F-Wort öfter als ein Beinamputierter von einem Pferd. Kämpferische Sprüche wie „Ich scheiß auf dein Grab!", oder „Du solltest dir ein Haus in Arschloch-City suchen!", kämen in einen Heimatfilm auch nicht sonderlich gut. Die genannten Flüche sind gerade noch druckreif, um ansatzwei-

SO SPIELT SICH SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

In *Scarface* gilt es, in vier Stadtteilen die Macht an sich zu reißen.

DOWNTOWN – DEALEN

Mit dem Handel virtueller Drogen verdienen Sie am meisten Geld. Zwischendurch schlagen oder treten (Bild) Sie sich schon mal mit Straßendealern herum. Später geht's um Großaufträge.

LITTLE HAVANNA – ERKUNDEN

Miami und einige Inseln drumrum erkundet Tony in Fahrzeugen und Booten. Schauen Sie, wo rivalisierende Banden hausen und sich Banken befinden! Die gute Kartenfunktion hilft dabei ungemein.

SOUTH BEACH – BALLERN

Tony Montana wäre nicht Tony Montana, würde er nicht ab und an die Waffen sprechen lassen. Sei es vom Auto, Boot oder Hubschrauber aus oder zu Fuß wie auf unserem Screenshot links.

NORTH BEACH – RASEN

Rennspielfreunde kommen bei diversen Verfolgungsjagden auf ihre Kosten. In North Beach etwa gilt es, einen Polizeiwagen zu klauen (Bild unten) und die Gesetzeshüter mit einem gewagten Sprung über eine Schanze abzuhängen.



Schießereien auf offener Straße wie hier kommen häufig vor. Da tritt schnell die Polizei auf den Plan.

»Schulwandertag in Berlin Neukölln.«

se zu verdeutlichen, wie es im Spiel zugeht. Unter anderem dreht sich viel um bestimmte Körperteile und die mehr oder minder zugehörigen Körperöffnungen. Sie wissen schon.

HART, ABER NICHT HERZLICH

Herr Otto Normal will sicher nicht wie Montana sein. Eine Zeitlang in dessen virtuelle Haut zu schlüpfen, ist allerdings eine andere Sache. Es mag Sozialpädagogen, Religionslehrer und Menschen, die nicht zwischen virtueller Welt und Realität unterscheiden können oder wollen, überraschen: Unterweltbosse schenken sich auch in einem Spiel keine Gänseblümchen zum Valentinstag.

Gerade die dargestellte Härte macht *Scarface* so spannend und sorgt dafür, dass es das Flair des Films beeindruckend wiedergibt. Dazu trägt auch die Schlagfertigkeit der Hauptfigur bei. Montana ist ein Dreckschwein, aber manchmal auch eine coole Sau. Nachdem er sich beispielsweise durch eine mit Dutzenden von Wachleuten gespickte Luxuswohnung eines feindlichen Drogenbosses gekämpft hat, steht er auf der Terrasse dem Ober-Leibwächter gegenüber. „Ich arbeite für Mr. Gomez. Ich sorge für seine Sicherheit", stellt sich dieser abgebrüht vor. „Sieht aus, als müsstest du aufrüsten", erwidert Montana noch 20 Grad kühler und vermöbelt den Typen. An Selbstbewusstsein mangelt es dem Exil-Kubaner ohnehin nicht: Ihn zu fragen, ob er ein MG bedienen könne, ist wie Prostituierte nach Polen tragen. Trotzdem geschieht im Spiel genau *das.* Die Antwort fällt deutlich aus: „Wie sehe ich aus? Wie 'ne Stewardess oder was? Ich bin Tony Montana!" Ja, man merkt's. Und das ist klasse. Harald Fränkel

Info: www.scarfacegame.com



JOACHIM HESSE

Gepflegte Ausdrucksweise, rücksichtsvoller Umgang mit den Mitmenschen und absolute Gesetzestreue – es gibt keine besseren Worte, um mein zartes Wesen zu beschreiben. *Scarface* verkörpert das Gegenteil. Wenn man ein illegales Straßenrennen gewinnt, sagt Montana etwa: „Noch ein Rennen, Arschgesicht? Ich fahr rückwärts, damit es fair ist!" Vermutlich macht es mir gerade durch diese Gegensätze solche Freude. Das würde auch erklären, warum mir Superheldenspiele nicht gefallen. *Scarface* könnte Ihnen auch zusagen, falls Sie den Film nicht kennen. Allein um neue Schimpfwörter zu lernen, die Ihnen die Asis in der U-Bahn-Unterführung noch nicht an den Kopf geworfen haben, lohnt es sich. Erwarten Sie aber kein Über-Spiel.



HARALD FRÄNKEL

Mir gefällt *Scarface* besser als *GTA*, trotz der Mängel. Das auf Konsole zugeschnittene Menü etwa, mit dem Sie Missionen annehmen, Ihren Fahrer rufen, Ihr Eigentum verwalten oder auch mal in die Rolle der von Ihnen verpflichteten Auftragsmörderin wechseln, ist fast so komfortabel zu bedienen und so übersichtlich wie ein Flugzeugcockpit. Und ja, die Grafik fällt stellenweise detailarm aus und verfügt über keine große Sichtweite, sodass Autos auf die Straße teleportieren und man Bäume am Horizont beim Wachsen beobachten kann. Mich entschädigen die Atmosphäre und das Gefühl, es mit einem „erwachsenen Spiel" zu tun zu haben. Außerdem finde ich es gut, dass es nicht mit so viel Tiefgang daherkommt wie *GTA*. Für mich ist nämlich mehr manchmal weniger.



MEIN HAUS, MEIN AUTO, MEIN BOOT ...

Geld ist geil. Und in *Scarface* darf sich jeder reich fühlen.



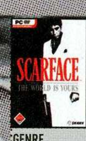
Der Mann von Welt braucht eine Yacht. Dafür müssen Sie aber schon viel im Spiel geschafft haben. Das Edel-Schiff beschert Ihnen eine Menge Ansehen – was nötig ist, um die Story voranzutreiben.



Ihre Villa dürfen Sie einrichten. Mit sauteuren Möbeln, sündteurem Deko-Schnickschnack und noch teureren Sammlerobjekten, der echten Apollo-11-Mondlandekapsel etwa.



Einen roten Ferrari fährt ja jeder. Deshalb darf's für unseren Tony gern ein quietschgelber Lamborghini sein. Der ist nicht nur gut fürs Image, sondern auch bei Verfolgungsjagden.



Scarface: The World is Yours

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	27. Oktober 2006
GENRE	Action
ENTWICKLER	Radical Entertainment
VERTRIEB	Vivendi Universal
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1,8 GHz, 256 MByte RAM, DirectX9.0-Grafikkarte mit 128 MByte RAM, DVD-Laufwerk, Win2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Keine. Tony Montana vertraut nur sich selbst, also spielen Sie brav allein.

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	73%
SOUND	92%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Längen durch ein paar öde Missionen und Gameplay-Bosheiten	- 6%
Unkomfortable Bedienung	- 4%
Keine Flugzeuge steuerbar	- 3%
Schwache Gegner-Intelligenz	- 2%
Deutsche Version entschärft	- 2%

SEHR GUT
Bissige Filmadaption für Erwachsene, die schon immer mal eine Drecksau spielen wollten.

83% EINZELSPIELER

Prüfstand: Scarface

Ein kritischer Blick auf das Grafik-Optionsmenü und die Optik des Actionspiels verrät, dass die Engine eine Konsolenumsetzung ist. Dafür können Sie die Filmadaption bereits mit Mittelklasse-Hardware in allen Details spielen.



Sind die Spezialeffekte eingeschaltet, sorgt der Überstrahleffekt für eine realistische Beleuchtung. Objekte in der Ferne besitzen einen hohen Detailgrad und alle Kanten sind sichtbar geglättet.

Entfernte Objekte büßen an Details ein oder sind verschwunden, genau wie der Leuchteffekt. Bei deaktiviertem Antialiasing kommt es zu einer hässlichen Treppchenbildung an den Polygonkanten.

Tuning-Tipps

Um *Scarface: The World is Yours* in 1.024x768 in allen Details zu spielen, benötigen Sie
- ☐ 3 Gigahertz
- ☐ 512 Megabyte Arbeitsspeicher
- ☐ Geforce 6800/7600 GT oder Radeon X1800 GTO

Mit 2 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6600/Radeon 9600 XT sollten Sie:
- ☐ Als Bildschirmauflösung 800x600 wählen
- ☐ Das Antialiasing sowie die anisotropische Filterung aus- und die trilineare Filterung einschalten
- ☐ Die Spezialeffekte deaktivieren
- ☐ Unter „Darstellungsentfernung" „Nah" einstellen

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Hauptspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X1600 Pro/XT sollten Sie:
- ☐ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ Die trilineare Filterung aktivieren und das Antialiasing sowie die anisotropische Filterung deaktivieren
- ☐ Bei „Darstellungsentfernung" „Mittel" wählen
- ☐ Die Spezialeffekte ausschalten

Mit 3 GHz, 1 GByte Speicher und Geforce 6800/7600 GT/Radeon X1800 GTO sollten Sie:
- ☐ Eine Auflösung von 1.024x768 wählen
- ☐ Unter „Darstellungsentfernung" „Entfernt" einstellen und die Spezialeffekte einschalten
- ☐ Antialiasing und anisotropische Filterung ausgeschaltet lassen

Mit 3,5 GHz, 2 GByte Hauptspeicher und Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT sollten Sie:
- ☐ Als Auflösung 1.280x1.024 wählen
- ☐ Das Antialiasing auf „4-fach" und die anisotropische Filterung auf „8-fach" stellen
- ☐ Bei „Darstellungsentfernung" „Entfernt" wählen und mit Spezialeffekten spielen

Das Anzeigen-Optionsmenü von *Scarface: The World is Yours*

1 Auflösung: Besitzen Sie eine leistungsschwache Grafikkarte (etwa Geforce 6600/Radeon 9600 XT), verringern Sie die Auflösung auf 800x600. Mit einer Geforce 6600 GT/Radeon X1600 Pro/XT können Sie 1.024x768, ab einer Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT sogar 1.280x1.024 wählen.

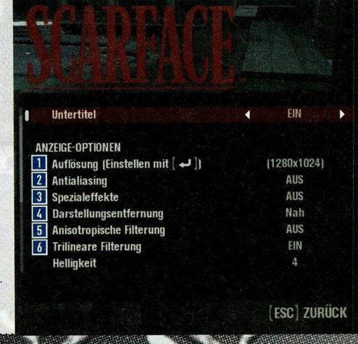
2 Antialiasing: Mit geglätteten Kanten und ohne störendes Kantenflimmern sieht das Spiel deutlich besser aus. Mit einer Grafikkarte der oberen Mittelklasse (Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT) sollten Sie sich diese optische Aufwertung gönnen und „4x" einstellen.

3 Spezialeffekte: Hitzeflimmern oder Bewegungsunschärfe im Wut-Modus kosten Grafikleistung. Wollen Sie solche grafischen Extras aktivieren, sollte mindestens eine Geforce 6800/7600 GT oder Radeon X1800 GTO in Ihrem Spiele-PC eingebaut sein.

4 Darstellungsentfernung: Für die Einstellung „Entfernt", bei der auch entlegene Objekte einen relativ hohen Detailgrad besitzen, benötigen Sie mindestens eine Geforce 6800/7600 GT oder Radeon X1800 GTO.

5 Anisotropische Filterung: Spieler mit einem sehr schnellen Pixeltriebwerk stellen hier für eine optimale Optik den Wert „8-fach" ein.

6 Trilineare Filterung: Mit welchem 3D-Beschleuniger Sie auch spielen, lassen Sie den trilinearen Texturfilter immer eingeschaltet.



Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass ma! | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN ▶		EINSTEIGER-PC		AUFSTEIGER-PC		SPIELER-PC		HIGH-END-PC	
		Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro		Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT		Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO		Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX	
▼ PROZESSOREN		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024 (Qualitätsmodus*)
ab 1,5 GHz	Min. Details	Okay	Okay	Gut	Okay	Gut	Okay	Gut	Okay
	Max. Details	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay	Okay	Noch okay	Okay	Noch okay
ab 2 GHz oder XP 2000+	Min. Details	Gut	Okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut
	Max. Details	Okay	Noch okay	Okay	Noch okay	Okay	Noch okay	Okay	Noch okay
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	Min. Details	Gut	Gut	Sehr gut	Gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut
ab 3 GHz oder XP 3000+	Min. Details	Sehr gut	Gut	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3.500+	Min. Details	Sehr gut	Gut	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal

RAM

256 MByte	512 MByte
1.024 MByte	2.048 MByte

LEISTUNGSMERKMALE

Um Tony Montana ruckelfrei mit allen Details durch die Spielwelt zu bewegen, benötigen Sie keine High-End-Hardware. Bereits mit einem 3-Gigahertz-Prozessor, 512 Megabyte Speicher und einer Geforce 6800/7600 GT/Radeon X1800 GTO sind Sie bestens gerüstet. Besitzen Sie eine sehr schnelle Grafikkarte, verschönern Sie die Optik durch Kantenglättung und den anisotropen Texturfilter.

Nach wie vor taucht Horror-Tante Alma (Hintergrund) in Ihren düsteren Visionen auf. Sie kennt kein Pardon.

»Heute ist Miracoli-Tag!«

F.E.A.R.: EXTRACTION POINT

Kinder-Überraschung

PC ACTION GOLD 1-2007

AUF DVD VIDEO

AUF AB-18-DVD VIDEO

Das Grauen geht in die zweite Runde. Leute mit schwachem Nervenkostüm drehen garantiert durch – alle anderen auch.

Der Horror hat einen Namen: Paxton Fettel, der skrupellose Chef der berüchtigten Armachem-Technology-Firma, zieht die Schraube des Terrors gewaltig an und richtet ein Blutbad an. Was allein erziehende Mütter und zottelige Pazifisten an den Rand eines Herzinfarkts bringt, zaubert PC ACTION-Lesern ein breites Grinsen in die Visage. Das F.E.A.R. Add-on *Extraction Point* legt die Karten von Anfang an auf den Tisch: Rohe Gewalt trifft auf rohe Gewalt. Gewürzt mit einer deftigen Prise von Schockelementen und subtilem Horror verpasst Ihnen der Titel eine grobe Kelle, die zartbesaiteten Spielern so gut bekommt wie einem Vegetarier ein englisches Steak. Apropos: Wir sprechen hier von der englischen beziehungsweise amerikanischen Version. Mit Ausnahme der PC ACTION-Redaktion scheinen wir Deutschen zu 99 Prozent aus potenziellen Psychopathen zu bestehen. Deshalb bekommen wir zu unserem Eigenschutz mal wieder eine deutlich entschärfte Version vor die Nase. Genaueres hierzu finden Sie im Extrakasten „Reine Kopfsache".

EIN PILZ BITTE!

Was bisher geschah: Das virtuelle Städtchen Auburn ist ein verfluchter Ort. Durch die dunklen Machenschaften des Chemiekonzerns Armachem verfielen Bürger in Lethargie oder verschwanden spurlos. Da Sie als Mitglied der Spezialeinheit F.E.A.R. Experte in Sachen paranormaler Bedrohungen sind, ist es kein Wunder, dass Sie dem Unternehmen einen Besuch abstatten sollen. Schnell entdecken Sie, dass der verrückte Professor Fettel mithilfe einer seelenlosen Klonarmee versucht, die Erde zu unterjochen. Es folgt eine der schönsten Ballerorgien der PC-Geschichte. Am Ende von F.E.A.R. beobachten Sie von einem Helikopter aus, wie das Firmengelände unter einem Atompilz verschwindet. Fertig!? Zu früh gefreut! In den letzten Sekunden des Spiels zieht sich Terror-Göre Alma in die Fahrgastkabine. Das Grauen geht in eine nächste Runde – und die heißt *Extraction Point*.

WAS FÜR EIN ABSTURZ

Natürlich kommt der Heli nicht aus dem Moloch heraus und

Reine Kopfsache

Die deutsche Version von *Extraction Point* unterscheidet von der internationalen Fassung. Wir sagen Ihnen, wo das Messer angesetzt wurde.

Das Add-on ist so gruselig, dass es selbst eingefleischten Horror-Fans den Angstscheiß aus den Poren treibt. Das liegt zum größten Teil an der schrecklich subtilen Atmosphäre, bei der man jederzeit mit dem Schlimmsten rechnet. Gewaltszenen wirken in *Extraction Point* allerdings nicht aufgesetzt, sondern tragen gehörig zur düsteren Stimmung bei. Dennoch war das anscheinend zu viel – einige Spielelemente fielen der Schere zum Opfer. Ob das den schaurig-schönen Charme des Spiels mindert? Die Antwort dürfen Sie sich selbst geben. In der deutschen Version fehlen:

- abgeschossene Gliedmaßen
- platzende Köpfe
- Blutwolken, in die sich Gegner auflösen



»Fast leergekauft: Gummipuppenlager von Beate Uhse.«

Ihr Begleiter Holiday steht Ihnen mit allen Mitteln zur Seite. Dank seiner hohen KI agiert er absolut selbstständig.

»Blick in die Zukunft: Henry Maske nach dem Comeback.«

Eingeschobene Horrorsequenzen, wie dieses Bild zeigt, lassen Ihnen das Blut in den Adern gefrieren.

»Wurde frühzeitig gestoppt: Ikarus.«

Im Zeitlupenmodus nehmen Sie die Feinde in aller Ruhe aufs Korn und pumpen sie voll Blei.

donnert in ein Haus am Stadtrand. Wie durch ein Wunder überleben Sie sowie zwei altbekannte Teamkollegen: der farbige Hüne „Holiday" und die Schnitte Jin Sun-Kwon. Da das Trio beim Unfall voneinander getrennt wurde, halten Sie per Funk Kontakt und vereinbaren mit dem Hauptquartier einen Treffpunkt (engl.: Extraction Point) – das Dach eines Krankenhauses. Sie machen sich sofort auf den Weg. Zerstörte Gebäude säumen die menschenleeren Straßen, hier und da lodert ein Feuer. Fast schon idyllisch. Doch in der nahe gelegenen Kirche beginnen die finsteren Visionen erneut: Die Optik verschwimmt, ein seltsames Summen erfüllt den Raum. Dann erscheint der blutüberströmte Fettel: „Das ist alles nur der Anfang. Du weißt immer noch nicht, warum du hier bist ...", zischt er durch seine fransigen Lippen. Ihre Salven prallen von seinem Körper ab. Dann verschwindet der Mann, genauso plötzlich wie er gekommen ist. Spielte sich das alles nur in Ihrem Kopf ab? Woher kommen dann die Blutspuren auf dem Boden? Waren die vielleicht schon vor Fettel Auftritt dort? Realität und Fiktion verschwimmen in *Extraction Point* zu einer verwirrenden Karussellfahrt des Grauens. Steigen Sie ein!

ERSCHRECKEND GUT

Während irgendwo in Fürth ein Redakteur vor einem PC mächtig schlottert, wird es draußen langsam dunkel. Nachdem die letzten Kollegen in den Feierabend gehen, schaltet er jegliches Licht aus und dreht seine Kopfhörer auf Anschlag. Jetzt herrschen die besten Rahmenbedingungen, um die düstere Atmosphäre von *Extraction Point* vollends aufzusaugen. Und das mit absoluter Gänsehautgarantie. Nachdem Sie die verfallenen Straßen des ersten Levels hinter sich gelassen haben, spielt sich das Add-on ausschließlich hinter geschlossenen Türen ab. Sie bibbern sich durch einen maroden Firmenkomplex, die Wumme stets im Anschlag. Obwohl anfangs gar nicht so viele Horrorelemente lauern, treiben Sie die fiesen Hintergrundgeräusche in den Wahnsinn. Ein plötzliches Rascheln hier, ein unverständliches Flüstern dort. Die Entwickler arbeiten geschickt mit dem bekannten Laut-leise-Effekt. Erst ist alles so ruhig, dass man eine Stecknadel fallen hören

So spielt sich F.E.A.R.: Extraction Point

Für das Add-on brauchen Sie kein Abitur, um erfolgreich abzuschließen. Es reicht, wenn Sie Folgendes beherrschen:



1. BALLERN

Zum größten Teil flitzen Sie mit einer der Standardwaffen durch die Levels und verarbeiten alles zu Mus.

2. BALLERN

Es gibt viele explosive Gegenstände in den Levels. Mit diesen heizen Sie den Feinden ordentlich ein.

3. BALLERN

In brenzligen Situationen – also nahezu immer – schalten Sie in den Zeitlupenmodus und befolgen die Punkte 1. und 2..

Testlogbuch

F.E.A.R.: Extraction Point

Brutal und hirnlos – ein Titel zum Liebhaben.

RALPH WOLLNER

MONTAG, 16.10.2006 | 10:00 Uhr

Klasse! Das wird eine blutige Woche. Mit Freuden stelle ich fest, dass *Extraction Point* in meinem Postfach liegt. Ich lasse alles links liegen und flitze direkt zum Testrechner. Bei der Installation gibt es jede Menge Patch-Querelen: Das Hauptprogramm zieht sich das falsche Teil aus dem Netz und das Add-on funzt nicht. Blöd, dass der Download stolze drei Stunden dauerte, nur um im Anschluss festzustellen, dass alles für die Katz war. Ein Anruf bei Vivendi bringt uns auf die richtige Spur und wir laden den richtigen Patch aus dem Netz.

MONTAG, 16.10.2006 | 23:12 Uhr

Apathisch sitze ich vor dem Monitor. Seit knapp fünf Stunden läuft das pure Grauen über den Bildschirm. Obwohl es im Vergleich zum Hauptprogramm kaum neue Spielelemente gibt, treiben einen die neuen Horrorvisionen geradezu in den Wahnsinn.

DIENSTAG, 17.10.2006 | 8:30 Uhr

Ich habe furchtbar schlecht geschlafen und die ganze Nacht von Terror-Göre Alma geträumt. Völlig verpennt fahre ich zur Arbeit und tauche erneut tief in das blutige Abenteuer ein. Bis jetzt jagte ein Kracher den nächsten. Den Bürokomplex von Armachem habe ich komplett leer gefegt – kein einziger Moment der Langeweile. Der Level mit den Abwasserkanälen haut mich nicht so recht vom Hocker. Zum Glück geht in der darauf folgenden U-Bahn-Mission wieder so richtig die Post ab.

DIENSTAG, 17.10.2006 | 12:30 Uhr

Nach knapp neun Stunden Schrecken prangt das Endbild vor mir. Ich habe das Spiel wirklich nach Strich und Faden ausgekostet und mir jeden Winkel angeschaut. Wäre auch schade, wenn einem die versteckten Bonus-Gegenstände entgehen würden. Außerdem gibt es gruselige Anrufbeantwortersprüche und eigenartige Konversationen der Wachen zu belauschen. Die Atmosphäre wird dadurch noch ein ganzes Stück ungemütlicher.

DIENSTAG, 17.10.2006 | 14:00 Uhr

Das Warten auf den nächsten Teil hat begonnen. Bis dahin hält mich der Mehrspieler-Modus *F.E.A.R. Combat* auf Trab.

GUTE ZEITEN



»Doof: Im Kamin einschlafen.«

Die Schockelemente sind allererste Sahne.

SCHLECHTE ZEITEN



Manchmal funktioniert die Taschenlampe nicht.



Wie Sie deutlich erkennen, gehen die Entwickler nicht gerade sparsam mit dem Pixelblut um. Nichts für schwache Nerven!

»So ein Mist! Rotweinflecken gehen doch nicht mehr raus.«

könnte. Jeden Moment rechnen Sie mit dem Schlimmsten, doch alle Geräuschquellen entpuppen sich als harmlos. Und just in dem Augenblick, als die Situation sicher erscheint, schlägt der Horror zu. Verzweifelte Schreie erfüllen den Raum, die Wände fangen an zu bluten – vor lauter Panik beginnen Sie, wie verrückt um sich zu ballern. Nichts. Nach Sekunden erscheint alles wieder normal. Gerade als Sie sich in Sicherheit wiegen und den Angstschweiß von der Stirn wischen, stürmt ein ganzer Trupp Soldaten durch die Tür und verwandelt die Umgebung in ein Schlachtfeld. Durch solche Schockmomente verreißen Sie vor Schreck die Maus und eiern für Sekunden orientierungslos durch die Spielgegend – ein meist tödlicher Fehler. Aus diesem Grund empfehlen wir Ihnen, häufig von der Schnellspeicherfunktion Gebrauch zu machen.

ALTE SCHLAUBERGER

Extraction Point setzt ausnahmslos auf die Stärken des Hauptprogramms: intelligentes Leveldesign, blutrünstige Zwischensequenzen und KI-Gegner, die ordentlich Grütze in der Birne haben. Die Feinde, meist Replika-Soldaten, die aus dem Klonlabor von Mister Fettel stammen, agieren äußerst clever. So kriechen sie unter umgefallenem Inventar hindurch, springen über Hindernisse und lassen sich auch durch vor der Nase zugeschlagene Türen nicht abwimmeln, wie es zum Beispiel bei *Splinter Cell 3* der Fall ist. Wenn Ihnen ein Soldat auf den Fersen ist, bleibt er so lange an Ihnen dran, bis einer von beiden das Zeitliche segnet. Außerdem wenden die Kerle diverse Taktiken an, rufen sich Anweisungen zu und versuchen, Sie von mehreren Seiten in die Zange zu nehmen. Dadurch entstehen immer neue Situationen und man wähnt sich manchmal eher in einem Mehrspieler-Modus gegen menschliche Feinde denn in einem Einzelspieler-Abenteuer mit KI-Widersachern. *Extraction Point* ist kein Schleichspiel. Dennoch ist es von großem Nutzen, sich möglichst lautlos durch die Levels zu bewegen. Denn eine ahnungslose Wache verträgt seltsamerweise nur eine Kugel, während ein alarmierter Feind schon mal zwei Salven wegsteckt.

PSYCHO-STUNDE

Die Entwickler arbeiten mit ganz raffinierten Tricks, um die Spannung nahezu unerträglich zu machen. So tappen Sie in den meisten Missionen buchstäblich im Dunkeln. Hier

Vergleich



Quake 4

PRO + CONTRA
- + Abgefahrene Story
- + Tolle Wummen
- + Fette Endgegner
- – Wenig Abwechslung

88% EINZELSPIELER

F.E.A.R.: Extraction Point

PRO + CONTRA
- + Unglaublich spannend
- + Clevere Feinde
- + Super Zwischensequenzen
- – Teils triste Levels

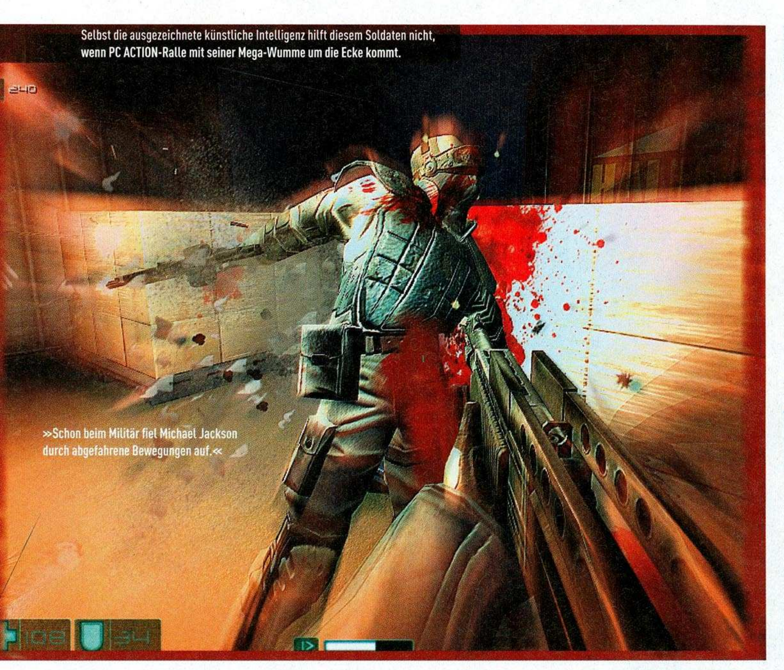
86% EINZELSPIELER



Doom 3

PRO + CONTRA
- + Sehr gruselige Atmosphäre
- + Klasse Waffen
- – Dumme Gegner
- – Monotoner Spielverlauf

85% EINZELSPIELER ABGEWERTET



Selbst die ausgezeichnete künstliche Intelligenz hilft diesem Soldaten nicht, wenn PC ACTION-Ralle mit seiner Mega-Wumme um die Ecke kommt.

»Schon beim Militär fiel Michael Jackson durch abgefahrene Bewegungen auf.«

hilft nur die kleine Taschenlampe, mit der Sie auch die versteckten Bonusgegenstände in schummrigen Ecken erspähen. Blöde Sache, dass das Teil nur über einen schlappen Akku verfügt und für maximal 30 Sekunden am Stück Licht liefert. Danach bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als mehrere Sekunden im Stockfinstern zu verharren, bis das Ding sich wieder aufgeladen hat. Diese Momente sind dermaßen beklemmend, dass sie Ihnen wie eine Ewigkeit vorkommen. Oft verstärken dabei dumpfe Hintergrundgeräusche den Grusel so sehr, dass einem die Nackenhaare zu Berge stehen. Doch die Designer haben noch mehr Ideen. Wenn Sie beispielsweise eine blutüberströmte Leiche entdecken, atmet Ihr virtuelles Ich deutlich heftiger und bei ekligen Anblicken gerät es ins Wanken, was sich in einer schwammigen Steuerung niederschlägt. Ähnliches wirkungsvoll ist es, wenn eine Granate neben Ihnen einschlägt: Ein nerviges Pfeifen macht sich breit und Ihre Knie werden schwach. In solchen Situationen fällt es schwer, geradeaus zu laufen. Man irrt unbeholfen in der Gegend herum. Diese Elemente verstärken die spannende Atmosphäre ungemein und machen den Spielverlauf sehr dynamisch.

MACH MAL LANGSAM

Da die schlauen Gegner meist in Horden auftreten, ist es selbst geübten Spielern nicht möglich immer standzuhalten. Deshalb gibt es auch in *Extraction Point* den beliebten Zeitlupen-Effekt à la *Max Payne*. Die Konturen verschwimmen und Geräusche klingen dumpf. Jetzt können Sie dem Gegner die Projektile millimetergenau zwischen die Augen trimmen und heranrasenden Geschossen mühelos ausweichen. Besonders schön: das satte „Pffffummp", wenn eine Kugel zwischen Milz und Leber einparkt. Natürlich können Sie nicht ewig in diesem Schneckentempo verweilen, ein Energiebalken am unteren Bildschirmrand informiert Sie über die verfügbare Zeit. In der Zeitlupe kommt die grandiose Physik-Engine besonders gut zur Geltung. Glassplitter und Holzspäne sausen durch die Luft, Körper bleiben in abstrusen Verrenkungen auf Objekten liegen. Bei dem ganzen Rambazamba auf dem Bildschirm erkennen Sie erst auf den zweiten Blick, dass sich in Sachen Hintergrundtexturen nicht allzu viel tut und einige Levelabschnitte schlichtweg trist aussehen. Aber der hohe Action-Gehalt und die grausige Atmosphäre kaschieren viel.

ÄRGERE DEINE FREUNDE

Wenn Sie *Extraction Point* in vollen Zügen genießen wollen, sind Sie circa acht bis neun Stunden beschäftigt. Natürlich kann man auch durch die Levels hasten, alles umnieten, was einem vor die Flinte läuft, und die Hintergrundgeschichte links liegen lassen. Dann haben Sie das Teil in etwa fünf Stunden durch. Unser Tipp: Lassen Sie sich die kleinen Schmankerl wie Anrufbeantworter und Gespräche zwischen den Wachen nicht entgehen. Und nachdem Sie den Endbildschirm vor der Nase haben, setzen Sie den erlernten Umgang mit den Wummen im Mehrspieler-Modus ein. Dieser heißt *F.E.A.R. Combat* und ist gratis im Netz erhältlich. Mit 19 Karten, zwölf Waffen und zehn Spielmodi bietet *Combat* ein ungetrübtes Mehrspielervergnügen. Die Besonderheit: Während eines Deathmatches können Sie die Zeitlupenfunktion aktivieren. Die gilt dann allerdings für das ganze Team. Insgesamt ist *Extraction Point* ein Rundum-sorglos-Packet für hartgesottene Ego-Shooter-Fans. Ralph Wollner

Info: www.whatisfear.com/de

RALPH WOLLNER



Extraction Point ist genauso, wie ich es mir erhofft habe: blutig, gemein und auch für dumme Menschen geeignet. Die aufgesetzt wirkenden Mini-Kopfnüsse sind Pillepalle und würden sogar einer Laus keine Probleme bereiten. Deshalb kann man sich auch auf das Wesentliche konzentrieren: das Ballern. Die pfiffigen Gegner machen jedes Gefecht zu einem Erlebnis und es bereitet einfach riesigen Spaß, die feindlichen Horden von oben bis unten mit Blei vollzupumpen. Das pseudophilosophische Gequassel und die etwas triste Levelausstattung fallen da nicht allzu sehr ins Gewicht. Apropos Gewicht: Haben Sie schon wieder zugenommen, Herr Hesse? Oder habe ich Sie aus Versehen geschwängert?

JOACHIM HESSE



Zugenommen hat allenfalls Ihr maßloser Sinn für schlechten Humor, Kollege Wollner. Im Übrigen möchte ich mich keineswegs uneingeschränkt Ihren Jubelorgien für *Extraction Point* anschließen. Ich merke deutlich, dass das Original-Entwickler-Team Monolith seine Finger nicht mehr im Spiel hatte. Statt aus den Stärken und Schwächen des Hauptprogramms zu lernen, verlängert Timegate bloß innovationslos das bereits bekannte Spielgeschehen und treibt die Story nur unmaßgeblich voran. Besonders die triste Umgebung enttäuscht. Dennoch: Die Gruseleffekte sind hervorragend, die Gegner gewohnt intelligent – etwas, das ich von Kollege Wollner nicht behaupten kann. Mein persönliches Fazit: Ballerspiele mit Zeitlupe sind super!



F.E.A.R.: Extraction Point

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	3. November 2006
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Timegate Studios
VERTRIEB	Vivendi Universal
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte HD, Win 2000, DirectX9.0-kompatible Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Slomo&Team-DM, Team-DM, CTF, Slomo-CTF, Elimination, Capture All, Capture Hold

PREIS/LEISTUNG	81%
GRAFIK	82%
SOUND	92%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	83%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Triste Hintergründe	- 5%
Teils langatmige Levels	- 3%
Oft zu linear	- 2%
Zu wenig Gegnerarten	- 2%
Tumbe Rätseleinlagen	- 1%
Oft pseudophilosophisch	- 1%
=	

SEHR GUT
Blutige Ballerorgie mit super Zeitlupenfunktion und feinsten Schockelementen.

86%
EINZELSPIELER

Ein Selbstmordattentäter rennt schreiend auf uns zu.

»Nichts für Alleinstehende: La Ola.«

THE MARK

Du gehst zuerst!

Mach keinen Terror!



Hunderte von Terroristen, zwei lässige Helden und eine bewährte Spielidee – dieser polnische Shooter erfindet das Rad nicht neu.

Der Welt steht eine Katastrophe bevor. Terroristen planen den Abschuss einer Nuklearrakete. Ziel: London. Wie immer gibt es im Spiel um Macht und Geld nur eine Rettung. Sie schnappen sich Ihre Waffen und nieten alles um, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Ob der Ego-Shooter hält, was er auf diversen Präsentationen versprach, brachten wir anhand der Testversion für Sie in Erfahrung.

NUKLEAR? NA KLAR!

Wie es sich offenbar für einen modernen Ego-Shooter gehört, wirkt die Geschichte hinter *The Mark,* als hätten die Entwickler von T7 Games versehentlich zu viel 08/15 Kölnisch Wasser inhaliert. Terroristen + Nuklearrakete = Bedrohung Londons. Die einzigen beiden Menschen, die diese Rakete bereits als Waffeninspektoren im Irak kontrollierten, sind Steven „Fletch" Fletcher und seine Schwester Sandy. Für die Feinde des Friedens und der Menschlichkeit, wie sie George W. Bush nennen würde, ist das ein Grund, den Geschwistern die Radieschen von unten zeigen zu wollen. Und genau hier treten Sie ins knapp zehnstündige Spiel.

DU ODER ICH?

Um die Menschenhasser von ihrer Untat abzuhalten, stehen Ihnen zwei Charaktere zur Verfügung. Steven „Fletch" Fletcher, ein Captain des US Marine Corps, sowie Austin Hawke, seines Zeichens Elitesöldner. Während Fletcher auf seine Fertigkeiten als Sprengstoffexperte vertraut, stellt Hawke sein Schießeisen liebendes Gegenstück dar und dient seinem Schutz. Zu Spielbeginn entscheiden Sie sich für eine der drei Schwierigkeitsstufen und einen der Protagonisten. Den jeweils anderen übernimmt die künstliche Intelligenz. Das erste Kapitel verschlägt Sie nach Sibirien. Für die PISA-Versager unter Ihnen sei gesagt, dass es sich bei Sibirien umgangssprachlich um den asiatischen Teil Russlands dreht. Cooler Nebeneffekt: die Gegner sprechen in der jeweiligen Landessprache. Befinden wir uns in Sibirien sprechen sie Russisch, im Irak hingegen Arabisch und Kurdisch. Doch zurück nach Sibirien. Dort angekommen, inspizieren Sie eine alte Lagerhalle. In ihr treffen Fletcher und Hawke das erste Mal aufeinander. Fletchers Aufklärungstrupp wurde in einen Hinterhalt gelockt. Er selbst konnte sich retten, seine Männer jedoch sind tot und seine Schwester wurde entführt.

KAMPFMECHANIK

Je nachdem mit welchem der beiden Charaktere Sie unterwegs sind, erleben Sie unterschiedliche Spielsituationen. Oftmals trennen sich ihre Wege für kurze Zeit, sodass es durchaus seinen Reiz besitzt, die Kapitel mit beiden Charakteren zu spielen. So kommen Sie in den Genuss unterschiedlicher Zwischensequenzen und Spielpassagen. Alles gut also? Nun, bisher klingt es, als sei das Spiel eine Offenbarung für Hobby-Militaristen. Aber bei genauerer Betrachtung fallen unschöne und spielspaßdrückende Design- und KI-Fehler auf. Kämpfe gegen die computergesteuerten Patronenfänger laufen vorausschaubar ab. Gegner suchen weder Deckung, noch warten sie auf taktische Unterstützung. Zumeist stürmen sie auf Sie zu und betteln förmlich um ein frühzeitiges Ableben. Genaues Schießen dürfte dem Laien schwer fallen, denn vernünftige Trefferzonen, realistische Ballistik oder glaubhafte Waffenhandhabung sucht man vergebens. Kopfschüsse sind nicht tödlich, selbst mit einem Kopf voller Munition laufen Gegner stumpf wie unter Drogen gesetzte Trisomie-21-Patienten umher. Im Prinzip spielt sich *The Mark* sehr linear, was sicher Geschmackssache ist. Den richtigen Weg erfahren Sie über die Minikarte. Die Spezialfertigkeiten der beiden Charaktere verleihen dem Spiel zusätzlichen taktischen Tiefgang. Fletcher springt per Druck auf die X-Taste in bester *Max Schmärz*-Zeitlupen-Ma-



Ein Mitglied von Fletchers Kampfeinheit wurde in einen Hinterhalt gelockt und hingerichtet.



Im Irak-Szenario: Ein Hubschrauber ist abgestürzt. Sie beobachten die Szene aus sicherer Entfernung.



Die Terroristengruppierung hat eine Brücke in Brand gesetzt. Die roten Laserstrahlen verraten die ungefähre Position und Menge der Feinde.

Das sind Mehrspielereien

Im Vorfeld hofften Spieler auf eine kleine Revolution in Sachen Mehrspielermodus.

Für Freunde gepflegter Mehrspieler-Scharmützel ist *The Mark* nicht die erhoffte Erleuchtung. Das kooperative Geballer mit bis zu 16 Leuten bringt Spaß, kann aber mit echten Taktikperlen nicht mithalten. Gerade im Mehrspieler-Modus wirkt *The Mark* nicht ausbalanciert. Die Computergegner treffen einfach viel zu gut. Der virtuelle Tod tritt schneller ein, als wir Lamborghini Murciélago buchstabieren können. Ein kleiner Tipp an die Spielübersetzer: Es gibt einen Unterschied zwischen „tot" und „Tod". Denn „Sie sind Tod!" erscheint uns ein wenig peinlich.

nier durch die Levels, während sein Kollege Hawke die Gegner selbst hinter Wänden sehen kann. Dadurch dürfte er für Durchschnittsspieler der interessantere, einfacher zu spielende Charakter sein.

ZWISCHEN GRAFIK UND SOUND

Grafisch stören Clipping-Fehler den Spielverlauf. Feinde fallen nach dem Ableben ineinander und der von der computergesteuerte Mitspieler rennt durch geschlossene Türen. Die Animationen wirken gekünstelt und unnatürlich. Bei den Effekten wäre weniger oftmals mehr gewesen. Rauch- und Lichteinfallseffekte kommen überladen und zu intensiv vor. Obwohl wir die dicksten und geilsten Rechner der Welt besitzen, zwang das Spiel deren Bildwiederholrate szenenweise in die Knie. Funksprüche zwischen Hawke und Fletcher sind gut übersetzt und zynisch – ebenso die Kommentare nach dem Töten der bösen Polygonbuben. Manche Waffen wirken soundtechnisch unecht, die AK47 etwa klingt zu blechern. Physikspielereien sind nur begrenzt möglich. Einige Level-Gegenstände reagieren auf Beschuss, andere dagegen nicht. Hier hätte man lieber ganz darauf verzichten oder das volle Programm fahren sollen. Bei Nachlade-Animationen und Nahtod-Erfahrungen hat sich *The Mark* sehr bei der Konsolenreferenz *Black* bedient: Der Bildschirmhintergrund verschwimmt und das Herz des Protagonisten pocht lautstark. Fazit: *The Mark* ist witzig, stumpf und gewalttätig. Es hat also alles, was ein gutes Spiel braucht. Christian Gürnth

Info: www.themark-game.com



Schön: Bei Nachlade-Animationen – wie hier bei der AK 47 – verschwimmt der Hintergrund.

CHRISTIAN GÜRNTH



Ich hätte mir gewünscht, dass die Entwickler ein wenig mehr Zeit für die Optimierung der Engine sowie der künstlichen Intelligenz gehabt hätten. Dann wäre eine gute 80er-Wertung drin gewesen, denn das Potenzial ist definitiv vorhanden. So bleibt es ein brachiales Rumgehacke auf unintelligente Gegner, was an meine Verbalattacken gegen Tokio Hotel und Konsorten erinnert. Spaß macht es trotzdem. Im Prinzip ein fairer Wechselkurs: 30 Euro für ein *The Mark*. Vorausgesetzt man steht auf Stumpfballerspiele wie *Serious Sam*.



The Mark

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	24. November 2006
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	T7 Games
VERTRIEB	Jowood
USK-FREIGABE	Noch nicht bekannt
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 2,4 GByte HD, DVD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Internet/Netzwerk: Kooperationsmodus mit bis zu 15 Mitspielern; 1 Spieler/DVD

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	71%
SOUND	70%
STEUERUNG	71%
MEHRSPIELER	69%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Wenig Abwechslung im Kampf	-10%
Schlechte künstliche Intelligenz	- 6%
Unausbalancierte Waffen	- 4%
Bugs stören die Atmosphäre	- 3%
Physik nicht ausgereift	- 3%

GUT
Einfach gestrickter Ego-Shooter ohne viel Taktik. Dafür knallhart, gemein und effektvoll.



74% EINZELSPIELER



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Der Stoppelagent

»Selbstmordattentäter: „Verdammt, ich habe meinen Rucksack im Bus liegen gelassen."«

Sam Fisher nach dem Tod seiner Tochter: ungepflegt, unmotiviert und mächtig angefressen.

Die Schleichenden sind immer die Schlimmsten. Das gilt nicht nur bei Darmwinden, sondern auch bei Doppelagenten wie Sam Fisher. Wir lieben es, wenn alles so läuft, wie wir es uns wünschen. Im Test zu *Splinter Cell: Chaos Theory* in der PC ACTION-Ausgabe 5/2005 kritisierten wir konstruktiv die permanente Dunkelheit des Schleich-Shooters. Wir zitieren: „Außerdem wünschen wir uns für den vierten Teil weniger dunkle Levels. In den meisten Abschnitten sieht man ohne Nachtsichtgerät die Hand vor Augen nicht." Und schwupps, beim vierten Teil der Serie mit dem Untertitel *Double Agent* setzen die Macher bei Ubisoft auf Missionen bei Tageslicht. Herrlich! Liebe Entwickler, für den fünften *Splinter Cell*-Nachkömmling wünschen wir uns eine Geschlechtsumwandlung, damit Sam Fisher als heiße, vollbrüstige Blondine in Strapsen Terroristen jagen darf. Befehl ist schließlich Befehl!

Entwicklungshilfe

An *Double Agent* waren zwei Entwicklermannschaften beteiligt. Wir wissen, warum.

Das Ubisoft-Studio Shanghai erschuf die PC- und Xbox-360-Varianten von *Splinter Cell: Double Agent*, während Ubisoft Montreal die grafisch schwächeren Versionen für Playstation 2 und Xbox programmierte. Dabei ist das Spielkonzept sämtlicher Versionen gleich. Unterschiede finden sich allerdings in den Missionen, der Levelgestaltung und bei den Mehrspieler-Modi.

Szene aus der Xbox-Version von *Splinter Cell: Double Agent.*

Auf einem von Terroristen besetzten Tanker haben wir die gesamte Besatzung erledigt.

»Ich hätte die Bohnen nicht essen sollen.«

»Cooler Job: ambulanter Chiropraktiker.«

Auf den Straßen von Kinshasa (Kongo) nehmen wir einen Gegner in die Zange. Dabei trägt Sam Fisher eine lässige Pilotenbrille.

»So groß waren sie, ich schätze mal Doppel-D!«

Im Ellsworth-Gefängnis verhelfen Sie dem Terroristenführer Jamie Washington (rechts) zur Flucht übers Dach.

HILF IHM RAUS!

Das neue Abenteuer des grimmigen NSA-Agenten Sam Fisher beginnt gewohnt düster und schleichbetont in einer Terrorbasis auf Island. Mit einem Kollegen sollen Sie islamistische Schergen daran hindern, eine Rakete zu zünden. Dabei geht Sams unerfahrener Kamerad drauf. Als wäre das nicht schlimm genug, erfährt der Held mit Drei-Tage-Bart nach dem Einsatz, dass seine Tochter bei einem Autounfall umkam. Solche Schicksalsschläge sorgen natürlich nicht für viel Motivation beim Arbeiten, also suspendiert der Geheimdienst das arme Schwein. Um sich jedoch wieder Respekt bei der NSA zu verschaffen, steigt Sam nach Monaten der Trauer wieder ein. Doch nicht als Hüter der Schwachen und Albtraum aller Verbrecher, sondern als knallharter Doppelagent. Herr Fisher lässt sich ins US-Bundesgefängnis Ellsworth in Kansas verfrachten und erschleicht sich dort das Vertrauen des Terroristenchefs Washington. Dabei fällt uns auf: Ist es nicht irgendwie eigenartig, dass die Entwickler einen der Ober-Terroristen im Spiel nach der Hauptstadt der Vereinigten Staaten benannten? Aha! Da haben wir wohl die geheime politische Botschaft von *Double Agent* entdeckt. Sei's drum, Fisher verhilft Washington zur Flucht aus dem umkämpften Gefängnis. Als Gegenleistung darf sich der Protagonist fortan als Mitglied der Untergrundorganisation John Brown's Army (kurz: JBA) versuchen. Da wir schon immer Darth Vader cooler fanden als Luke Skywalker, freut es uns, dass Sam Fisher endlich seine dunkle Seite entdeckt.

ENTSCHEIDE DICH!

Im Status eines Doppelagenten sind Sie stets hin- und hergerissen. Was ist wichtiger? Das Ansehen innerhalb des Geheimdienstes? Oder das Vertrauen der Bombenleger? Eine Anzeige am linken unteren Bildschirmrand verrät, wie den bei-

So spielt sich Splinter Cell: Double Agent

Sam Fisher steht zwischen den Fronten und hat deshalb alle Hände voll zu tun. Folgende Aufgaben erwarten Sie:

▼ Endlich darf Sam so vorgehen, wie seine Visage aussieht: fies. Wollen Sie den Terroristen imponieren, bringen Sie Unschuldige um.





▲ Um mehr über die fiese JBA herauszufinden, schleicht Sam im Hauptquartier herum und verwanzt Räumlichkeiten.

▼ *Splinter Cell* steht seit eh und je für abgefahrenes High-Tech-Spielzeug. Vor allem die Mini-Kameras haben es uns angetan (unten).





▲ Ständig knacken Sie Tresore, öffnen Türen und hacken Computer. Spion – ein wahrer Traumberuf!

Testlogbuch
Double Agent

Reicht Teil 4 an die Klasse der Vorgänger heran?



LUKASZ CISZEWSKI

DONNERSTAG, 02.11.2006 | 13:03 Uhr
Mein letzter Kontakt mit Sam Fisher ist schon eine Weile her. Damals, im März 2005, sollte ich Ex-Kollege Ahmet Iscitürk beim Test von *Splinter Cell: Chaos Theory* unterstützen und den Zweitkommentar schreiben. Ich kniete mich voll rein, spielte wie ein Besessener und schrieb den besten PC ACTION-Kommentar aller Zeiten. Doch leider vergaß der Osmane, meine Zeilen in den Artikel einzubauen. Somit erfährt die Welt wohl nie, wie ich *Chaos Theory* fand. Endlich darf ich meine Meinung zu einem *Splinter Cell*-Titel auf unser Hochglanzpapier bringen. *Double Agent* kommt heute als Testmuster-Rohling an und ich lege die DVD ins Laufwerk.

DONNERSTAG, 02.11.2006 | 13:25 Uhr
Skandal! Nichts funktioniert! Bei der Installation kommen hässliche Fehlermeldungen zum Vorschein, die ich „abbrechen" oder „ignorieren" kann. Um nichts Falsches zu machen, erkundige ich mich bei Ubisoft und erfahre, dass dies ein bekannter Fehler ist, der für die Verkaufsfassung behoben wird. Ich ignoriere das Fenster und installiere weiter.

DONNERSTAG, 02.11.2006 | 13:56 Uhr
Glücklicherweise startet *Double Agent* endlich. Was auf Anhieb auffällt, ist die krasse Optik. Auf Sam Fishers Glatze lassen sich sogar einzelne Adern und im Gesicht Bartstoppeln erkennen. Doch auch die Tageslichtmissionen haben es in sich. Endlich zeigt *Splinter Cell* in voller Pracht, was es grafisch drauf hat.

FREITAG, 03.11.2006 | 11:05 Uhr
Gerade stand ich vor der Entscheidung, ein Kreuzfahrtschiff in die Luft zu jagen oder lieber die virtuellen Menschenleben zu verschonen. Ich bin jedoch ein Schwein und habe mich deshalb für die erste Variante entschieden. Es bringt einfach Spaß, den bösen Sam zu mimen.

DONNERSTAG, 09.11.2006 | 10:00 Uhr
Verkaufsstart von *Splinter Cell: Double Agent* und wir tummeln uns auf den Mehrspieler-Servern. Die sogenannten Koop-Herausforderungen sind wie schon in den Vorgängern anspruchsvoll und spaßig. So lobe ich mir das und mache als Spion Jagd auf Computer.

GUTE ZEITEN



Die feine Mission in Shanghai beginnt mit einem Heli-Flug.

SCHLECHTE ZEITEN



Sam hui, manche Texturen pfui. Da besteht Nachholbedarf.



»Verdammt, ich hätte nicht vierte Klasse buchen sollen.«

Auf einem Luxusdampfer hängt sich Sam Fisher an ein Geländer, damit ihn die Wachen nicht bemerken.

den Parteien Fishers Verhalten gefällt. Eine besonders harte Aufgabe muss der Held in der JBA-Zentrale in New York erfüllen. Sam soll den gefangenen Piloten eines Nachrichtenhelikopters umlegen. Während der unschuldige Zivilist um sein Leben bettelt, entscheiden Sie, ob Sie der JBA oder NSA imponieren wollen. Welche Entscheidung wir fiesen Schweine getroffen haben, können sich erfahrene PC ACTION-Leser denken. Ist einer der beiden Balken leer, hat Sam versagt. Dies geschieht beispielsweise, wenn Sie nicht brav von Schatten zu Schatten schleichen und Wachen unblutig ausschalten, sondern ständig Alarm auslösen und dabei Pixel-Zivilisten umnieten.

SCHLEICH DICH!

Wie anfangs erwähnt, ist *Splinter Cell: Double Agent* nicht so dunkel wie seine Vorgänger. Wahrscheinlich haben die Verantwortlichen endlich bemerkt, dass eine famose Grafik um einiges besser rüberkommt, wenn der Spieler nicht ständig die Helligkeitswerte seines Monitors hochdrehen oder mit dem augenschädlichen Nachtsichtgerät herumlaufen muss. Nun bewegt und kämpft sich Sam Fisher durch das eisige Sibirien, ein Kreuzfahrtschiff und die staubigen Straßen von Kinshasa, Hauptstadt der Demokratischen Republik Kongo. Bei Tageslicht, versteht sich. Merkwürdigerweise spielt die spektakulärste Mission dennoch bei Nacht. Fisher reist nach Shanghai und infiltriert ein riesiges Luxushotel. Dabei klettert er an der Hochhausfassade entlang, nimmt geheime Gangster-Gespräche auf und schleicht durch die Gegend, als die Hotelgäste in der Lobby das chinesische Neujahrsfest feiern. Sam schlägt unauffällig Wachen zu Brei und erledigt fiese Wissenschaftler, während ihm Konfetti um die Ohren fliegt – phänomenal! Da es bei der Nachtmission in Shanghai deutlich düsterer abgeht als in den übrigen Einsätzen, huschen Sie wie in den Vorgängern durch die Dunkelheit. Diesmal finden Sie den Indikator, der Ihnen den aktuellen Tarngrad angibt, nicht als Anzeige auf dem Bildschirm, sondern an Sam Fishers austrainiertem Oberkörper. Am Rücken und an der Brust des Helden hängen Lämpchen, die



»Die Wahrheit über Sam Fisher.«

Enrica ist Sprengstoffexpertin bei der Terrorgruppierung JBA (John Brown's Army).

Vergleich



Dark Messiah (deutsche Version)

PRO + CONTRA
+ Feine Geschichte
+ Drei Klassen
+ Brillante Kämpfe
- Physik-Schnitte

91% EINZELSPIELER

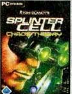


Splinter Cell: Double Agent

PRO + CONTRA
+ Tageslicht-Missionen
+ Doppelmissionen
+ Grandiose Charaktermodelle
- Nervige Minispielchen



87% EINZELSPIELER

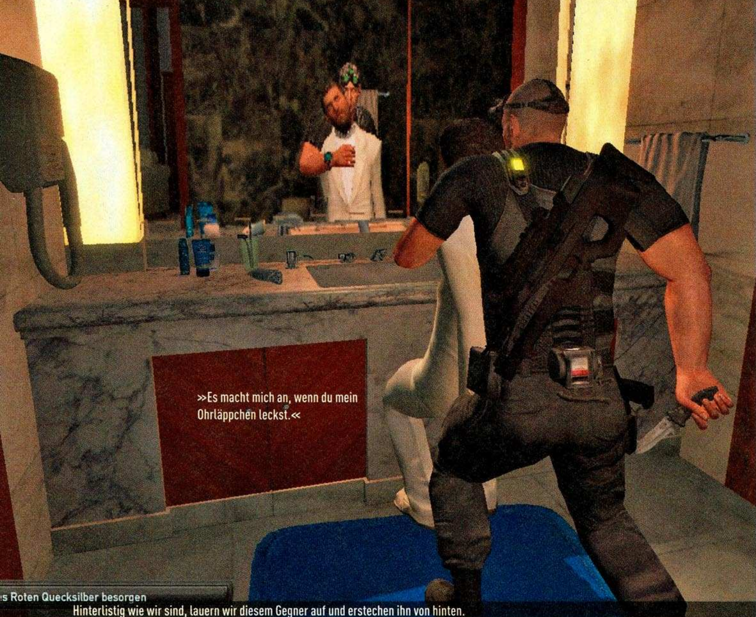


Splinter Cell: Chaos Theory

PRO + CONTRA
+ Kein Zwang zum Schleichen
+ Schöne Optik
+ High-Tech-Spielzeug
- Keine Tag-Missionen



85% EINZELSPIELER ABGEWERTET



Hinterlistig wie wir sind, lauern wir diesem Gegner auf und erstechen ihn von hinten.

schon in den Vorgängern dafür sorgten, dass die Spieler den Latexmann im Schatten nicht völlig aus den Augen verlieren. Diesmal zeigt das Ding in drei Farben (Grün, Gelb und Rot), wie sichtbar Sam für seine Gegner ist. Auch in Bezug auf Fishers Gesundheit gibt es Veränderungen. Wie im Weltkriegs-Shooter *Call of Duty 2* brauchen Sie nicht mehr nach Kisten mit Lebensenergie suchen. Der Schleichmeister verträgt im Kampf nur eine gewisse Zahl an Treffern, bevor er umkippt. Schieben Sie seinen Hintern rechtzeitig in Sicherheit und verharren dort für kurze Zeit, ist Sam wieder wie neu.

REG DICH AUF!

Wie die Vorgängertitel zu ihrer Zeit besitzt auch *Double Agent* eine überaus beeindruckende Optik. Muskelpaket Sam Fisher wirkt mit seiner Stoppelfrisur in der Nahaufnahme derart real, dass homosexuelle Spieler anfangen könnten, den Monitor zu knutschen. In manchen Ecken der Welt finden sich jedoch einige detailarme Texturen, die aus dem letzten Jahrtausend stammen könnten. Ebenfalls nervig fanden wir einige Minispielchen, die Sam absolvieren muss. Ständig konfrontiert *Double Agent* den Spieler mit Geschicklichkeitsübungen, die auf Konsole mit einem Analog-Gamepad sicherlich einfacher von der Hand gehen als mit Tastatur und Maus. So gilt es etwa, beim zweiten Besuch im JBA-Hauptquartier für die Terroristen-Schnitte Enrica Minen zusammenzubauen. Dabei führen Sie zehn Tampon-ähnliche Objekte in einen Behälter. Klingt bescheuert, ist es auch. Denn jede falsche Bewegung lässt das Objekt zerbrechen. Zwar hatten wir irgendwann den Dreh raus, wirklich Spaß macht so etwas trotzdem nicht. Zusätzlich stehen Sie bei den Missionen in der Terrorbasis unter einem Zeitdruck, der den Verlauf nur unnötig hinauszögert. Haben Sie nämlich alle Aufträge erfüllt, müssen Sie die restlichen Minuten warten. Unpraktisch finden wir auch die dreidimensionale, jedoch unübersichtliche Karte. Wie bei *Splinter Cell: Chaos Theory* verdient dieses bescheidene Hilfsmittel seinen Titel nicht. Dort sind zwar alle relevanten Personen eingetragen, doch blöderweise fanden wir nur selten denjenigen, den wir suchten. Habt Ihr das vernommen, liebes Entwicklerteam? Wir freuen uns jedenfalls schon auf den Nachfolger.

Lukasz Ciszewski

Info: www.splintercell.com

DENNIS BLUMENTHAL



Für mich als *Splinter Cell*-Spieler der ersten Stunde bietet *Double Agent* mit nur fünf Stunden Spielzeit zu wenig Unterhaltung im Einzelspielerbereich. Der fabelhafte Mehrspieler-Modus tröstet mich jedoch darüber hinweg. Es bringt einfach tierisch Spaß, gemeinsam durch die Dunkelheit zu schleichen, Wachen auszuschalten und Sicherheitssysteme zu überlisten. Negativ: die teils sehr langen Ladezeiten. Selbst bei unseren Höllenmaschinen dauerten sie bei manchen Missionen ewig, sodass ich währenddessen einen Zauberwürfel mit verbundenen Augen lösen konnte. Doch genug der Quengelei, *Double Agent* ist ein klasse Spiel, besonders im Mehrspieler amüsiere ich mich bestimmt noch viele Stunden.

LUKASZ CISZEWSKI



Seit Kommunisten Ende der Achtzigerjahre meine Familie und mich aus Polen scheuchten, habe ich von Natur aus ein tristes, bösartiges Gemüt. Deshalb stehe ich voll auf die dunkle Seite des Doppelagentenlebens im vierten *Splinter Cell*-Teil. Ich darf engagiert für die John-Brown-Armee kämpfen und dabei Wachen umnieten, Verbrecher aufschlitzen und Luxusdampfer in die Luft jagen. Meiner Agentenwertung am Ende jeder Mission tut dies zwar nicht gerade gut, aber das juckt mich wenig. Blöd ist jedoch, dass die Umgebungsgrafik nicht immer an die hohe Qualität des Charaktermodells von Sam Fisher herankommt. Dieser sieht nämlich verdammt scharf aus. Und das sage ich als Vollblut-Hetero!

Splinter Cell: Double Agent

PREIS	Ca. € 46,-
TERMIN	9. November 2006
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Ubisoft Shanghai/Annecy
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3 GHz, 1 GByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte, WindowsXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Koop-Herausforderungen; 1 Spieler pro DVD

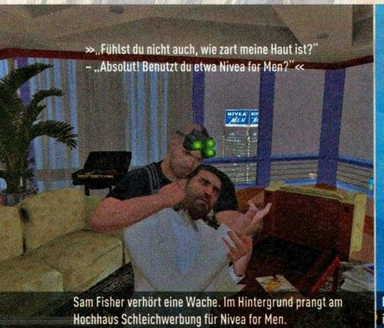
PREIS/LEISTUNG	65%
GRAFIK	91%
SOUND	91%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	83%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Minispielchen kommen zu oft zum Einsatz	- 5%
Dumme Gegner	- 4%
Zeitdruck nervt	- 2%
Unübersichtliche Karte	- 1%
Lange Ladezeiten	- 1%

SEHR GUT
Tageslicht, coole Geschichte: *Double Agent* macht viel richtig, ist aber zu kurz.





Sam Fisher verhört eine Wache. Im Hintergrund prangt am Hochhaus Schleichwerbung für Nivea for Men.



In Sibirien ziehen Sie Feinde durch die Eisdecke ins Wasser. Dort verpasst Sam ihnen einen Stich in die Brust.

In *Armed Assault* kämpfen Sie zu Land, zu Wasser und in der Luft.

»Hat seine Rentiere verkauft: der Weihnachtsmann.«

ARMED ASSAULT

Auf die Palme gebracht

Trotz Programmfehler nimmt Bohemia Interactive Kurs auf den Taktik-Shooter-Thron. *Operation Flashpoint*-Fans weinen vor Glück.

Für die einen ist es die Rückkehr einer Gottheit, für andere pure Frustration. *Armed Assault* ist kein Titel für den Durchschnittszocker, sondern nur was für die ganz Harten. Nimmt man *Battlefield 2* als das *Unreal Tournament* der Taktik-Shooter, ist *Armed Assault* das *Counter-Strike* des Genres. Wir haben uns für Sie nächtelang an die virtuelle Front begeben, sind dabei Tausend Tode gestorben und haben dennoch eine neue Liebe gefunden.

TRÜGERISCHE IDYLLE

Die Hintergrundgeschichte ist genauso abgedroschen wie Wladimir Klitschko nach seinem jüngsten WM-Kampf. Dennoch passt die Rahmenhandlung zu dem Kriegsspektakel wie die Faust aufs Auge. Bohemia Interactive plant mit *Armed Assault* eben kein Heldenepos, sondern stellt die Facetten des Krieges ziemlich realistisch dar. Schauplatz ist die fiktive Insel Sahrani. Das idyllische Eiland teilt sich in



Ein Schützenpanzer rollt durch die Panzerfront und erledigt die letzten feindlichen Fußtruppen.

die kommunistischen Nordstaaten und die südliche Monarchie auf. Ähnlich wie bei der Koreakrise sind beide Lager nicht sonderlich gut aufeinander zu sprechen, weshalb die US-Regierung Truppen sendet, um die Lage zu stabilisieren. Sie schlüpfen dabei nicht konstant in die Haut ein und desselben US-Soldaten, sondern spielen in nahezu jedem Einsatz einen anderen namenlosen Kämpfer. Klar, dass Sie sich dadurch nicht gerade mit Ihrer Spielfigur identifizieren, aber die Entwickler wollen ihnen absichtlich das Gefühl geben, ein kleines Lichts in der großen Finsterniss des Krieges zu sein. Doch trotz Anwesenheit der Weltpolizei lassen die Kommis ordentlich die Muskeln spielen und fallen kurzerhand in das Königreich des Südens ein. Jetzt liegt es an Ihnen, die roten Socken in 26 Einzelspieler-Missionen von der Insel zu fegen oder mit den Verbündeten unterzugehen.

GEMEINSAM AN DIE FRONT

Mit *Armed Assault* kaufen Sie sich einen riesengroßen Spielplatz, auf dem Sie Ihre eigenen Privat-Kriege wüten lassen. Ähnlich wie beim Vorgänger *Operation Flashpoint* hat Bohemia genauso viel Arbeit in den Mehrspielermodus gesteckt wie in das Einzelspielervergnügen. In den gigantischen Online-Schlachten zu Land, zu Wasser und in der Luft limitiert nur die Hardware die Teilnehmerzahl. Beim momentanen Stand der Technik schätzen wir, dass sich bis zu 100 Spieler in den Online-Kriegen tummeln. Da der Titel noch nicht erhältlich ist, hatten

»Ohne Frauen nur halb so gut: Spring Break.«

Bevor es zum Großangriff geht, sammeln sich die Soldaten am Strand und warten auf Befehle.



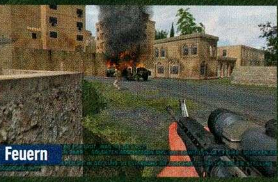
Mit vielen der Waffen zoomen Sie nahe an die Feinde.

So spielt sich Armed Assault

Im Kampf um die Insel Sahrani erwarten Sie viele Aufgaben. Sind Sie bereit?



Vor den Missionen erhalten Sie einen detaillierten Lagebericht. Hier erkennen Sie alle Truppenbewegungen und Positionen. Überlegen Sie sich Ihr Vorgehen genau.



Wie in der Realität bringt es nichts, auf die Feinde zuzustürmen. Umzingeln Sie die Gegner und überraschen Sie sie mit einer gezielten Salve aus der Deckung.



Um zu entfernten Einsatzorten zu gelangen, brauchen Sie ein Fortbewegungsmittel. *Armed Assault* bietet die gesamte Bandbreite an Vehikeln, vom Panzer bis zum Transporter.



Alles Gute kommt von oben. Sie setzen diverse Luftstreitkräfte ein. Da die Steuerung sehr realistisch umgesetzt ist, empfehlen wir hier einen Joystick.



Ganz im Gegensatz zu Ihrem Alltag tanzt in *Armed Assault* alles nach Ihrer Pfeife. Mithilfe der Funktionstasten und diverser Untermenüs befehligen Sie die Kameraden.

PC ACTION-Testlogbuch
Armed Assault

Bohemia Interactive zieht Sie gnadenlos zum Militärdienst ein. Freuen Sie sich auf beinharte Frontwochen.

RALPH WOLLNER



SAMSTAG, 04.11.2006 | **11:30 Uhr**
Jaaaaaa! Wie lange habe ich auf diesen Moment gewartet. Eben erreichte mich eine E-Mail von Morphicon, dass ich mir die fertige *Armed Assault*-Version von Ihrem VIP-Server ziehen darf. So eine Nachricht treibt mich sogar an einem Samstag in die Redaktion. Ich freue mich auf ein kriegerisches Wochenende.

SAMSTAG, 04.11.2006 | **14:30 Uhr**
Vier Gigabyte sind kein Pappenstiel und entsprechend lange dauert es, bis das gute Teil endlich auf meiner Festplatte ist. Zum Glück verläuft die anschließende Installation ohne Probleme und mit immenser Vorfreude starte ich *Armed Assault* zum ersten Mal. Wie nicht anders zu erwarten, benötige ich über eine halbe Stunde, um die Steuerung an meine Bedürfnisse anzupassen. Auch im Grafikmenü nehme ich einige Änderungen vor – schließlich habe ich einen dicken High-End-Rechner und möchte *Armed Assault* in seiner vollen Pracht genießen.

SAMSTAG, 04.11.2006 | **16:00 Uhr**
Von wegen „volle Pracht"! Sogar mit meiner dicken 4-Gigabyte-Kiste bleibt *Armed Assault* mit allen Details im Framerate-Keller hängen. Ich fühle mich stark an die Zeit von *Operation Flashpoint* erinnert. Damals programmierten die Tschechen das Spiel auch für einen PC, den es noch gar nicht gab. Ich schraube ein paar Effekte runter, danach läuft alles rund. Bereits nach wenigen Minuten fühle ich mich wie zu Hause, vieles kommt mir bekannt vor: die Steuerung, das Schadensmodell sowie die herrliche Atmosphäre.

SONNTAG, 05.11.2006 | **1:30 Uhr**
Während der ersten Stunden muss ich ständig Änderungen in der Konfiguration vornehmen. Ich kann mir gut vorstellen, dass Frischlinge mit der Vielfalt der Möglichkeiten und der fast die gesamte Tastatur einnehmenden Steuerung ziemlich überfordert sind. Dafür verwöhnt *Armed Assault* mit einer Spieltiefe, die ihresgleichen sucht.

SONNTAG, 05.11.2006 | **12:15 Uhr**
Habe Ärger mit meiner Frau bekommen, weil ich nie Zeit habe. Deshalb schleiche ich mich unter einem Vorwand in die Redaktion. Die Schlacht um Sahrani hat sich inzwischen auf die gesamte Insel ausgeweitet und ich kämpfe an allen Fronten – mal als Fußsoldat, mal als Panzerführer, mal als Pilot. In manchen Missionen bekomme ich regelrechte Glücksgefühle, in anderen macht mir die durchwachsene künstliche Intelligenz einen Strich durch die Spielspaß-Rechnung.

SONNTAG, 05.11.2006 | **20:10 Uhr**
Ich weiß nicht, ob ich lachen oder weinen soll. Phasenweise finde ich *Armed Assault* so prächtig, dass es für Stunden mein „Spiel des Jahres" ist, nur um einen Einsatz später zur Frustpackung zu mutieren. Irgendwie wirkt das Spiel an vielen Ecken noch nicht fertig.

MONTAG, 06.11.2006 | **3:20 Uhr**
Nach rund 16 Stunden habe ich den Einzelspieler-Modus durch. Ich bete für einen Patch zum Erscheinungsdatum und freue mich auf die Online-Schlachten.

GUTE ZEITEN



»Hat ganze Arbeit geleistet: Landstreicher.«

Die detaillierten Einsatzpläne sehen gut aus und enthalten alle relevanten Informationen.

SCHLECHTE ZEITEN



»Kein Spaß: grüner Star.«

Im Dunkeln bleibt Ihnen nur das Nachtsichtgerät. Das Blickfeld ist hier sehr eingeschränkt.



»Oft schräge Typen: Soldaten.«

Per Tastendruck lehnen Sie sich zur Seite und schießen aus der Deckung.

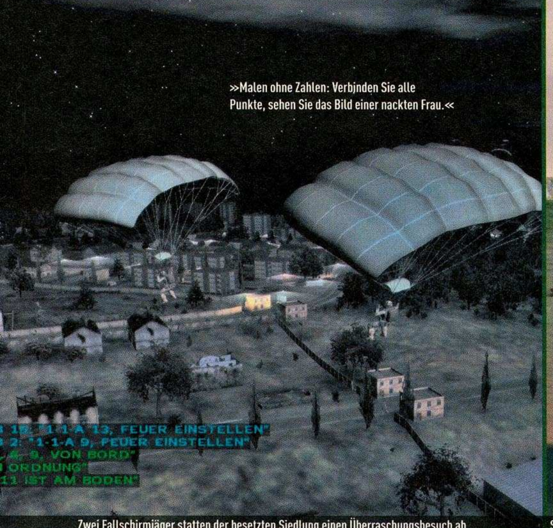
wir logischerweise keine Mitspieler und trieben uns immerhin zu zweit in der weiten Spielwelt herum. An Einsatz hat es von unserer Seite her also nicht gemangelt, dennoch geben wir für den Mehrspieler-Modus keine Wertung ab. Nur so viel: Wenn alles ähnlich funzt wie beim Vorgänger, haben *OP Flashpoint*-Veteranen ihr neues Nirwana gefunden. Wir beten ...

AUF DIE GRÖSSE KOMMT ES AN

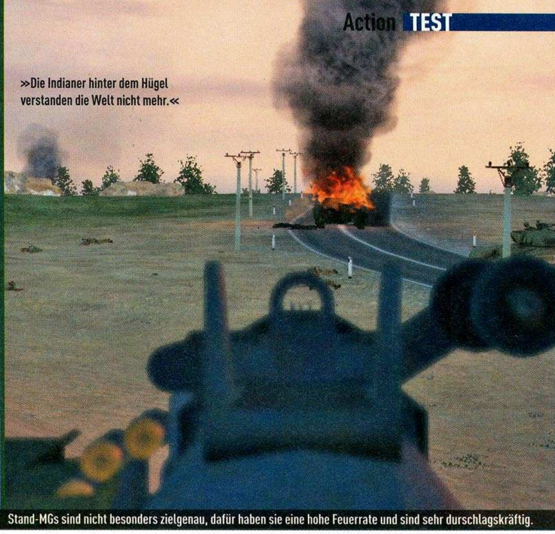
Doch nun zurück zum Schicksal von Sahrani. Die Insel misst stolze 400 Quadratkilometer und ist somit genauso groß wie der Basegi-Nationalpark im mittleren Ural, den Sie als gebildeter PC ACTION-Leser bestimmt in- und auswendig kennen. Schön, dass man die Größe wirklich fühlt (genau wie meine Frau, Anm. d. Verf.) und sie nicht nur eine protzige Angabe der Entwickler ist. Wenn Ihnen beispielsweise die Feinde unterwegs mal das Gefährt unter dem Hintern wegschießen, dauert der Fußmarsch zum nächsten Checkpunkt bis zu einer halben Stunde. Fortgeschrittene Spieler rufen über Funk ein Ersatzfahrzeug und rauchen in der Zwischenzeit gemütlich eine Schachtel Zigaretten vor dem Monitor. Unverbesserliche Einzelgänger schlagen sich per pedes durch die hübsch dargestellten Landschaften und freuen sich über versteckte Munitionskisten und geheime Lager der Gegner. Überhaupt müssen Sie für *Armed Assault* einen Haufen Zeit und Geduld mitbringen, denn ein realistisches Vergnügen ist auch oft ein langes. So kommt es vor, dass Sie schon mal eine Viertelstunde im Busch liegen müssen, weil Sie gegen die feindliche Übermacht sowieso keine Chance haben, und warten, bis die Bedrohung vorüber ist. *Armed Assault* spiegelt den typischen Soldatenalltag mit langen Patrouillengängen wider. Was jetzt langweilig klingen mag, macht einen großen Teil des besonderen Reizes des Spiels aus. Wenn Sie zusammengekauert in der Botanik verweilen und ein paar Meter vor Ihnen eine ganze Panzerpatrouille vorbeidonnert, steigt der Puls auf 180. Jeden Moment fürchtet man, entdeckt zu werden, und ertappt sich dabei, wie man vor dem Bildschirm sogar den Atem anhält. Noch deftiger wird es, wenn Sie der Gegner in der Deckung festnagelt und überall um Sie herum die Projektile einschlagen. Der saftige, sehr realistische Sound verstärkt diesen Effekt zusätzlich. Das Spielgeschehen saugt Sie förmlich ein – Sie befinden sich plötzlich nicht mehr in Ihrer muffigen Bude, sondern direkt an der Front.

SPIEL MIT DIR SELBST

In den ersten Missionen verlassen Sie sich voll auf Ihren Anführer, der die Truppe koordiniert und individuelle Anweisungen erteilt. Da alle Mitstreiter Ihrer Meute jedes Kommando bestätigen, entsteht ein reger Funkverkehr, der anfangs mehr verwirrt als Klarheit bringt. Hier tritt jedoch der mysteriöse Taxifahrer-Effekt ein und mit ein wenig Übung versteht man das rauschige Genuschel klar und



Zwei Fallschirmjäger statten der besetzten Siedlung einen Überraschungsbesuch ab.



Stand-MGs sind nicht besonders zielgenau, dafür haben sie eine hohe Feuerrate und sind sehr durschlagskräftig.

deutlich. Wie von den Amis gewohnt, gehen diese sehr strukturiert zu Werke. So erhalten Sie vor jeder Mission eine klare Einsatzbeschreibung und eine hübsche Übersichtskarte, der Sie den Frontverlauf und die Positionen der Verbände genau entnehmen. Auch hier handelt es sich nicht nur um schmückendes Beiwerk, sondern um ein wichtiges taktisches Element. Mit dem Mausrad vergrößern Sie den Ausschnitt stufenlos und erkennen sogar einzelne Soldaten samt ihrer Laufwege. Besonders nett: Jeder Level besteht aus einer Hauptaufgabe und mehreren Nebenmissionen, die alle auf der Karte eingezeichnet sind. Der Ausgang der Nebenjobs beeinflusst dabei den Schwierigkeitsgrad der Hauptmission. So können Sie beispielsweise vor einer anstehenden Schlacht einen Scharfschützen losschicken, der einen Großteil der gegnerischem Fußsoldaten ausschaltet, oder Sie schleichen sich ins Feindeslager und sprengen ein paar Panzer in die Luft, die den gemeinen Kommunisten beim kommenden Kampf fehlen. Da Sie meist nur eine der Nebenmissionen spielen dürfen, lohnt es sich, *Armed Assault* ein zweites Mal durchzuspielen, um die restlichen Aufgaben zu lösen. Nach einer Mission erhalten Sie eine knappe Statistik zu Ihrem Vorgehen. In unserer Testversion schlich sich hier der Fehlerteufel ein und viele Angaben fehlten oder waren falsch.

LASS ANDERE FÜR DICH STERBEN!

Damit die ganze Sache noch realistischer wirkt, gibt es die gute Marian Quandt. Sie ist Reporterin beim fiktiven US-Fernsehsender AAN, potthässlich und genauso nervig wie eine Scheißhausfliege. Vor nahezu jedem Einsatz drängt sich die Kuh ins Bild und gibt patriotischen Senf ab, der mit süßem Zynismus zeigt, was die Entwickler von amerikanischer Berichterstattung halten. Bis auf diesen Ausreißer ist *Armed Assault* eine reine Männerangelegenheit. Nachdem Sie die ersten Aufträge erledigt haben, bekommen Sie das Kommando über meh-

Ich glaub, ich hab ein Déjà-vu!

Wir haben die wichtigsten Spielelemente von *Armed Assault* mit dem inoffiziellen Vorgänger *Operation Flashpoint* verglichen. Hier sehen Sie, was neu ist und was eins zu eins übernommen wurde.

AUSRÜSTUNG & STEUERUNG

Ist nach wie vor sehr kompliziert, aber effektiv. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich nichts verändert. Anfänger haben ihre Last, Eingeweihte freuen sich.





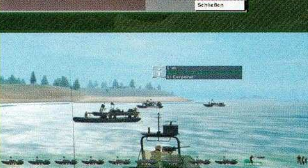
EINSATZPLAN (NEU)

Sieht zwar fast genauso aus wie bei *Operation Flashpoint*, lässt sich aber wesentlich näher zoomen und enthält detailliertere Hinweise über die Truppen. Hier erkennen Sie auch die verfügbaren Nebenmissionen.



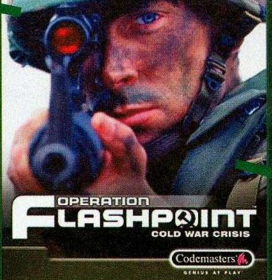
VERLETZUNGEN

Nach wie vor gibt es keine Lebensenergieanzeige. Treffer schränken den Aktionsradius ein. Mit einem Beinschuss kann der Spieler beispielsweise nicht mehr laufen.



BEFEHLSSYSTEM (NEU)

Im Vergleich zum Vorgänger kann man nun wesentlich schneller Kommandos erteilen. Das liegt an dem komplett überarbeiteten Befehlsmenüs. Sauber!

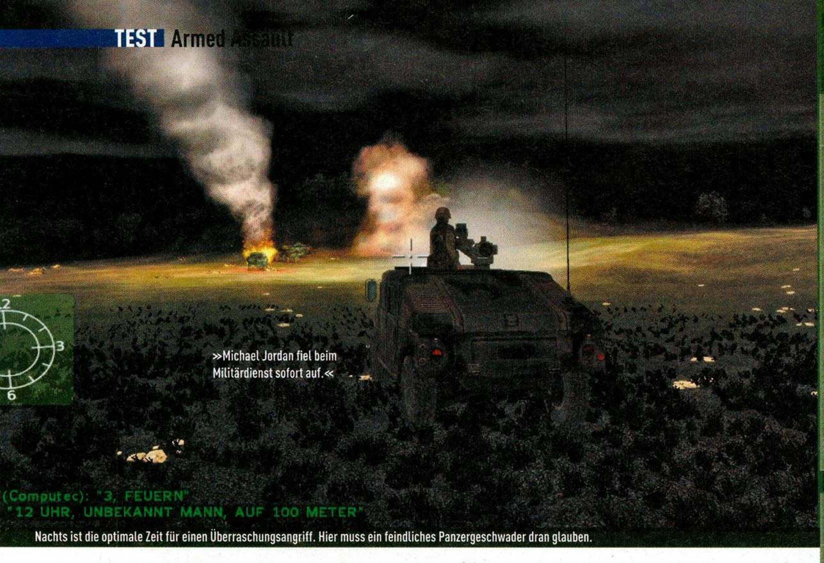




PERSPEKTIVE

Genau wie in *Operation Flashpoint* gibt es neben der Ego-Perspektive die Verfolgeransicht, die einen wesentlich besseren Überblick gewährleistet.

Spielelement identisch zum Vorgänger



Nachts ist die optimale Zeit für einen Überraschungsangriff. Hier muss ein feindliches Panzergeschwader dran glauben.

rere Soldaten. Ab hier kommt es vor, dass Sie zu Beginn der Mission nicht so recht wissen, was Sie tun sollen und auf gut Glück herumexperimentieren müssen. Dafür ist das Befehlssystem genauso einfach wie effektiv: Mit den Funktionstasten wählen Sie einzelne Soldaten und bestätigen in einem Bild-im-Bild-Menü einfache Anweisungen wie „Angriff", „Deckung geben" oder „Formation bilden". Die Wahrscheinlichkeit, dass die KI-Kameraden die Order auch ausführen, lag bei unserer Testversion bei maximal 50 Prozent. Immer wieder kam es vor, dass ein computergesteuerter Kumpel keinen Bock hat, in einen Wagen einzusteigen, und stattdessen lieber wild fuchtelnd um einen Busch herumrennt. Ganz besonders mies ist es, wenn durch die künstliche Blödheit eines Mitstreiters das fällige Skript nicht ausgelöst wird und Sie nicht weiterkommen. In solchen Fällen hilft nur neu laden. Näheres entnehmen Sie dem Extrakasten unten.

ALTE TUGENDEN

Armed Assault hat das Potenzial für eine 90er-Wertung, doch in unserer Testversion gibt es noch zu viele Fehler. Allein durch die großen KI-Mängel bremst sich der Titel gewaltig aus. Dabei sind die anderen Ansätze einfach genial! Alles toll, wäre da nicht dieses schreckliche KI-Problem.

Ralph Wollner

Info: www.morphicon.de



CAPTAIN WOLLNER

Armed Assault ist nichts anderes als ein *Operation Flashpoint v2.0*. Bohemia peppte die Grafik zwar ordentlich auf, aber von einer echten Schönheit ist der Titel heute genauso weit entfernt wie seinerzeit der Vorgänger. Warum das Teil obendrein einen dermaßen ausgeprägten Hardware-Hunger hat, ist uns ein Rätsel. Mit *Armed Assault* greift Bohemia nach den Sternen, will aber zu viel. So wie es jetzt ist, schreit das Spiel nach einem Patch. Das haben wir bemängelt und die Entwickler wollen wenn möglich schon am Erscheinungstermin damit fertig sein. *Operation Flashpoint*-Fans werden sich nach dem passenden Update sofort zu Hause fühlen und ein „Halleluja" singen, während Neulinge sehr schnell an Ihre Frustrationsgrenzen stoßen.

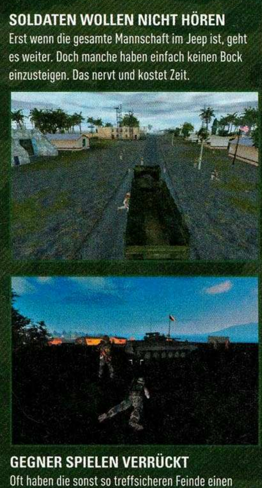


PRIVATE GÜRNTH

Captain Wollner, es fällt mir ungewohnt schwer, ein Fazit für *Armed Assault* zu finden. Stopp. Obwohl ich *Operation Flashpoint* mochte, kann ich über die vielen Frustmomente nicht hinwegsehen. Stopp. Die künstliche Intelligenz ist stellenweise dümmer, als die Militärpolizei erlaubt. Es ist unzumutbar, dass einige ausführbare Skripts erst nach mehreren Versuchen beziehungsweise nach penetrantem Spielerverhalten ausgelöst werden. Stopp. Einen Schönheitswettbewerb würde das Spiel ebenso wenig gewinnen wie den Innovationspreis. Stopp. Ich rate den Lesern zu einem ausführlichen Testmanöver vor dem Kauf. Stopp. Hoffe auf einen umfassenden Patch. Stopp. Den Mehrspieler-Modus testen wir demnächst nach. Ende.

Schlimmer als einen Sack Flöhe hüten

Wegen der durchwachsenen künstlichen Intelligenz der Soldaten kommt es häufig zu Problemen. Hier ein paar Beispiele für die Aussetzer. Da hilft nur ein Patch.



SOLDATEN WOLLEN NICHT HÖREN
Erst wenn die gesamte Mannschaft im Jeep ist, geht es weiter. Doch manche haben einfach keinen Bock einzusteigen. Das nervt und kostet Zeit.

SKRIPT NICHT AUSGELÖST
In manchen Missionen lösen die KI-Jungs ihren Teil der Aufgabe nicht und es geht nicht weiter. In der Patrouillenmission warten Sie vergebens auf ein Ende.

GEGNER SPIELEN VERRÜCKT
Oft haben die sonst so treffsicheren Feinde einen Totalaussetzer. In diesem Fall bemerkt uns die Wache nicht, obwohl wir direkt vor ihr liegen.

FAHRANFÄNGER
Auf dem Weg zur Basis mäht der KI-Fahrer zwei Zivilisten um und brettert gegen Kollegen. Peinlich!



Armed Assault

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	30. November 2006
GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Bohemia Interactive
VERTRIEB	Peter Games
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 4 GByte HD, DirectX-9.0c-kompatible Grafikkarte, Win2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ausgewählte Szenarien aus dem Einzelspieler-Modus ohne Teilnehmerlimit 1 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	?
GRAFIK	82%
SOUND	90%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	?

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Starke KI-Probleme	-15%
Zu wenig Hilfe für Einsteiger	- 3%
Skripts werden häufig nicht ausgelöst	- 3%
Unklare Aufgabenstellungen	- 3%
Fehler in den Statistiken	- 1%

GUT
Kriegssimulation mit großem Potenzial, aber vielen Programmfehlern.

75% EINZELSPIELER

Prüfstand: Armed Assault

In guter Tradition bietet auch der neue Taktik-Shooter der *Operation Flashpoint*-Macher einen sehr hohen Grad an Realismus. Dazu kommen eine stattliche Sichtweite und realistische Beleuchtung, die für extrem großen Hardwarehunger sorgen.



Dank maximaler Sichtweite sind die Berge im Hintergrund deutlich zu sehen. Der Detailgrad der Bäume, Sträucher sowie aller Texturen ist sehr hoch, Figuren und Objekte werfen einen detaillierten Schatten.



Weit entfernte Objekte verschwinden teilweise oder komplett im weißen Pixelnebel. Die Texturen wirken leicht verwaschen und die Geometrie der Objekte ist reduziert. Außerdem fehlen alle Schatten.

Tuning-Tipps

Um *Armed Assault* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- 4 Gigahertz oder Zweikern-Prozessor (Core 2 Duo E6400/Athlon X2 4600+)
- Zwei Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 7900 GTX/Radeon X1900 XTX

Mit 2,5 GHz, 1.024 MByte Hauptspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X1600 XT sollten Sie :

- Als Bildschirmauflösung 800x600 wählen
- Die Sichtbarkeit auf den Wert 500 herunterregeln
- Unter „Landschaftsdetails", „Objektdetails", Texturendetails" und „Shading-Details" „Sehr niedrig" einstellen
- Bei „Postprocess Effekt" die Option „Niedrig" wählen
- Die Schatten komplett ausschalten (Schattendetails: Deaktiviert)

Mit 3 GHz, 1.024 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6800/7600 GT oder Radeon X850 XT/X1800 GTO sollten Sie:

- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Den Regler für die „Sichtbarkeit" auf die Mitte schieben
- Die „Landschaftsdetails", Objektdetails", „Texturendetails" und „Shading-Details" auf „Normal" stellen
- Bei „Postprocess Effekt" „Hoch" wählen
- Unter „Schattendetails" „deaktiviert" einstellen

Mit 3,5 GHz, 2.048 MByte Speicher und Geforce 7900 GT/GTO oder Radeon X1800 GTO/X1900 XT sollten Sie:

- Eine Auflösung von 1.024x768 einstellen
- Bei der Sichtbarkeit den Mittelwert wählen
- Bei den Landschaftsdetails „Normal" wählen
- Die „Objektdetails", „Texturendetails", „Shading-Details" sowie die Option „Postprocess Effekt" auf „Hoch" stellen
- Mit normalen Schattendetails spielen

Das Video-Optionsmenü/die erweiterten Einstellungen von *Armed Assault*

1 Sichtbarkeit: Die maximale Sichtweite, bei der auch sehr weit entfernte Objekte noch zu sehen sind, fordert von Ihrer Hardware Höchstleistungen. Läuft der Taktik-Shooter auf Ihrem System nicht flüssig, stellen Sie hier zuerst einen Mittel- oder sogar Minimalwert ein.

2 Landschaftsdetails: Bäume und Bodenvegetation mit sehr hohem Detailgrad bestehen aus enorm vielen Polygonen. Um diese zu berechnen, benötigen Sie einen sehr schnellen Prozessor (z. B. Athlon 64 X2 4600+).

3 Objektdetails: Reduzieren Sie die Zahl der Dreiecke für alle Objekte drastisch, wenn Ihr Prozessor mit weniger als 3 Gigahertz taktet.

4 Texturendetails: Für „Hoch" benötigen Sie eine Grafikkarte mit 256 Megabyte, für „Sehr hoch" sogar mit 512 Megabyte Videospeicher.

5 Shading-Details: Für eine realistische Schattierung der Bäume und Sträucher (Einstellung: Sehr hoch) sollte ein High-End-3D-Beschleuniger wie eine Geforce 7900 GTX/Radeon X1900 XTX in Ihrem PC stecken.

6 Postprocess Effekt: Da der Überstrahleffekt bereits in der niedrigen Qualitätsstufe passabel ausschaut, sollten Sie die Einstellung „Hoch" erst ab einer Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT wählen.

7 Schattendetails: Schatten sind ein Leistungskiller. Aktivieren Sie diese nur, wenn Sie mit mehr als 3,5 Gigahertz Prozessorleistung spielen.

ARMA ARMED ASSAULT

Video-Optionen

Standard Einstellungen:
Qualitätspräferenz: Sehr hoch
1 Sichtbarkeit: 10000

Anzeige
Helligkeit: 1.0
Gamma-Korrektur: 1.0

Auflösung:
720 x 480 x 32
720 x 576 x 32
800 x 600 x 32
848 x 480 x 32
1024 x 768 x 3
1152 x 864 x 3
1280 x 720 x 3
1280 x 768 x 3
1280 x 800 x 3
1280 x 960 x 3
1280 x 1024 x
1360 x 768 x 3
1360 x 1024 x
1600 x 1200 x

Seitenverhältnis:
Normal - 4:3
Widescreen - 16:
Widescreen - 16:1
TFT - 5:4
Triple Head - 12:3

Hertz:
60 Hz
70 Hz
75 Hz

Erweiterte Einstellungen

2 Landschaftsdetails:	Normal	Anisotropischer Filter:	Deaktiviert
3 Objektdetails:	Sehr hoch	7 Schattendetails:	Sehr hoch
4 Texturendetails:	Sehr hoch	Antialiasing:	Deaktiviert
5 Shading-Details:	Sehr hoch	Blut:	Niedrig
6 Postprocess Effekt:	Hoch		

Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich – Nee, lass ma! – Mies – Noch okay – Okay – Gut – Sehr gut – Optimal

GRAFIKKARTEN ► / ▼ PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC (Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro)		AUFSTEIGER-PC (Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT)		SPIELER-PC (Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO)		HIGH-END-PC (Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX)	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024 (Qualitätsmodus*)
ab 2 GHz	Min. Details	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut
	Max. Details	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Mies	Nee, lass ma!	Mies	Nee, lass ma!	Mies	Nee, lass ma!
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	Min. Details	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Optimal	Sehr gut
	Max. Details	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Mies	Nee, lass ma!	Mies	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies
ab 3 GHz oder XP 3000+	Min. Details	Gut	Okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Optimal	Sehr gut
	Max. Details	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Mies	Nee, lass ma!	Mies	Nee, lass ma!	Okay	Noch okay
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+	Min. Details	Gut	Okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Optimal	Optimal
	Max. Details	Mies	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies	Noch okay	Mies	Gut	Okay
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 4000+/X2 3800+	Min. Details	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal
	Max. Details	Mies	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay	Optimal	Sehr gut

RAM ▼

256 MByte (Nee, lass ma!)	512 MByte (Okay)
1.024 MByte (Gut)	2.048 MByte (Optimal)

LEISTUNGSMERKMALE

Ähnlich wie damals *Operation Flashpoint* läuft der Nachfolger erst mit High-End-Hardware wirklich flüssig. So garantieren ein Athlon 4000+ oder besser ein Zweikern-Prozessor wie der Athlon 64 X2 4600+/Core 2 Duo E6400, 2 Gigabyte Speicher und eine Geforce 7900 GTX/Radeon X1900 XTX eine ruckelfreie Schlachtensimulation. Reduzieren Sie bei Leistungsengpässen zuerst die Sichtweite.

»Setzte die Todesstrafe in jungen Jahren noch persönlich um: Arnold Schwarzenegger.«

Auch in der geschnittenen, deutschen Version von *El Matador* schwingt Victor Corbet Schrotflinten und schaut böse drein.

EL MATADOR (NEUE VERSION)

Rohrkrepierer

AUF DVD
PATCH

VERGLEICH

Max Payne 2



90%

BESSER

F.E.A.R.

88%

BESSER



Kampf gegen kolumbianische Drogenbosse, die Zweite. Und diesmal geschnitten. „Victor, du sollst die Leute festnehmen und nicht töten. Was ist dein verdammtes Problem?", schreit der Vorgesetzte dem *El Matador*-Helden per Funk ins Ohr. Scheinbar kommt unser Vorgehen in der deutschen Fassung des tschechischen *Max Payne 2*-Klons nicht gut an. Wir ballern die Drogenjunkies nämlich nicht mit den vorgesehenen Betäubungswaffen über den Haufen, sondern greifen zur Kalaschnikow und doppelten Uzi. Doch die heimische Version hat wenig mit dem ungeschnittenen Testmuster gemein, das wir im August erhielten und mit 82 % bewerteten. Die veränderte Hintergrundgeschichte sieht nämlich vor, dass Victor Corbet keinen gewöhnlichen Polizisten mehr darstellt, sondern einen zwielichtigen Doppelagenten. Die Macher haben Kommentare hinzugefügt, um den Verlauf halbwegs plausibel zu gestalten, was ihnen aber nicht völlig gelungen ist. So wehrt sich Victor mit Kommentaren ständig gegen die Vorschrift, Drogenbarone und Junkies nur zu betäuben und gefangen zu nehmen. „Sie können ihn verurteilen, wenn er auf dem Obduktionstisch liegt!", meint der Protagonist auf Anfrage seiner Kameraden, ob ein Gegner nicht lieber vor Gericht seiner gerechten Strafe entgegensehen sollte. Weitere Schnitte betreffen unter anderem die Blutdarstellung, die Frogster komplett streichen ließ, um ein USK-Siegel zu erhalten.

WIE BETÄUBT

Hart, aber wahr: Die verfügbaren Betäubungspistolen mit unendlich Munition machen einfach keinen Spaß. Sie erkennen nur selten, ob Sie das Ziel getroffen haben oder nicht, weil beispielsweise Einschusslöcher in der Umgebung fehlen. Auch das reduzierte Physik-Modell der erledigten Feinde verwirrte uns. Ballern Sie mit den Betäubungsknarren los, sacken Gegner emotionslos zusammen. Das Flair eines geradlinigen Action-Streifens ist *El Matador* abhanden gekommen. Lukasz Ciszewski

Info: www.elmatador-game.de



LUKASZ CISZEWSKI

Halten Sie mich bitte nicht für gewaltgeil, aber mit aufgezwungenen Betäubungsknarren und ohne Bluteffekte macht mir *El Matador* nicht mehr so viel Spaß. Anstatt mich adrenalingeladen durch die Levels zu kämpfen und penibel auf meine Munitionsanzeige zu achten, renne ich nun mit unendlich Schuss im Magazin herum, während meine Gegner „ohnmächtig" werden. Was bleibt, sind der lineare Spielverlauf und die immer noch hübsche Optik.



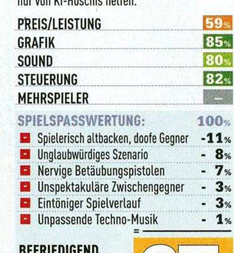
El Matador (Neue Version)

PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 30. September 2006

GENRE	Action
ENTWICKLER	Plastic Reality Technologies
VERTRIEB	Frogster
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 3 GByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Der Matador ist Einzelkämpfer und lässt sich nur von KI-Hoschis helfen.



PREIS/LEISTUNG	59%
GRAFIK	85%
SOUND	80%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Spielerisch altbacken, doofe Gegner	-11%
Unglaubwürdiges Szenario	- 8%
Nervige Betäubungspistolen	- 7%
Unspektakuläre Zwischengegner	- 3%
Eintöniger Spielverlauf	- 3%
Unpassende Techno-Musik	- 1%

BEFRIEDIGEND
Schick, simpel, mächtig beschnitten: Victors Drogenhatz hat an Spielspaß eingebüßt.



67%
EINZELSPIELER



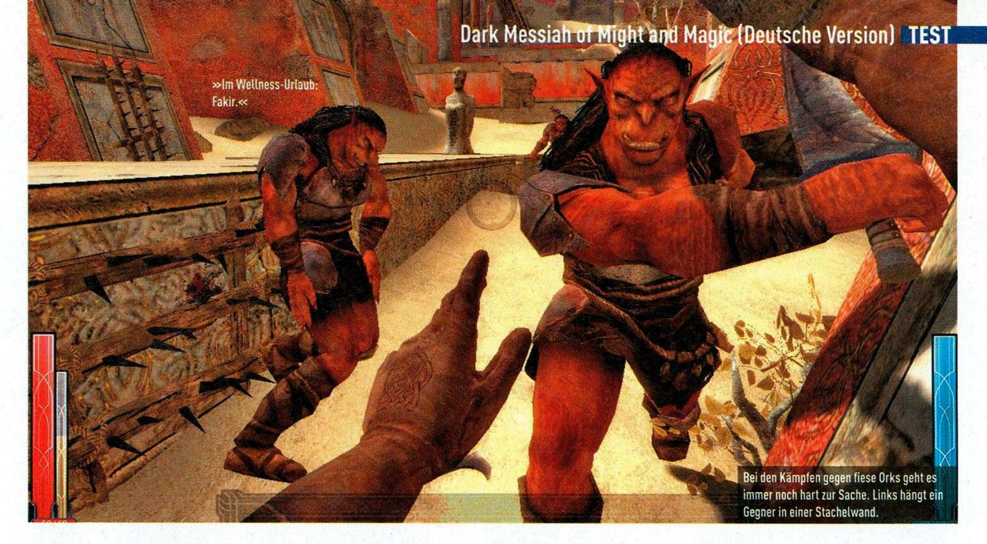
»Auch ohne Perücke erkannt: Heino.«

Bei den Betäubungswaffen gibt es keinerlei Schadenseffekte.



»Pass auf, du bist auf dem Holzweg!«

Im Verlauf des Spiels verschlägt es Sie sogar in den kolumbianischen Dschungel.



Bei den Kämpfen gegen fiese Orks geht es immer noch hart zur Sache. Links hängt ein Gegner in einer Stachelwand.

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC (DEUTSCHE VERSION)

Schni, schna, schnippi!

Vor einem Monat sahnte das französische Fantasy-Abenteuer eine Traumwertung ab. Doch wie sieht es mit der entschärften Version aus?
Ein Entwicklungsvideo, zehn symphonische Musikstücke eines Prager Orchesters, ein exklusives Mehrspieler-Charaktermodell und vier Einzelspielerwaffen – mit diesen Boni lockt Vertrieb Ubisoft potenzielle Käufer, die lieber zur USK-geprüften Sammler-Edition statt zur internationalen, ungeschnittenen Version von *Dark Messiah of Might and Magic* greifen sollen. Das von uns in der vergangenen Ausgabe getestete Muster enthielt keine Entschärfungen (Spielspaß: 92 Prozent), woraufhin wir diesen Monat einen genauen Blick auf die geschnittene Fassung werfen. Ob es bei den Körpersäften immer noch so spritzig hergeht wie in einem Gina-Wild-Streifen?

DAS FEHLT!

Wie es Vertrieb Ubisoft schon dezent andeutete, präsentiert sich die deutsche Spielversion nicht so hart wie die internationale Variante. Die knallharte Tötungsanimation beispielsweise, bei der Sareth seinem am Boden liegenden Gegner das Schwert in die Brust rammt, ist zwar immer noch vorhanden, genau wie die Adrenalin-Attacken mit Zeitlupenfunktion (siehe Bild unten). Doch spritzt dabei in der ursprünglichen Fassung massig Pixelblut, in der deutschen Version fehlt es fast komplett. Außerdem dürfen Sie bei dieser Bewegung nicht mehr so genau hinschauen, weil die Kamera plötzlich einfriert. Bei den üblichen Kampfhandlungen als Zauberer, Krieger und Dieb fließt der virtuelle Saft fast genau wie in der ungeschnittenen Version. Obwohl Gerüchte im Internet kursierten, dass die Macher die herumstehenden Stachelwände angeblich entschärfen wollten, gibt es diesbezüglich keine Schnitte. Orks und Goblins bleiben nach Tritten oder heftigen Schlägen wie gewohnt physikalisch korrekt in den Metalldornen hängen. Alles in allem wirken sich die minimalen Änderungen bezüglich der Physik- und Blutdarstellung kaum auf das brillante Spielgefühl in *Dark Messiah of Might and Magic* aus. Trotzdem haben die Spieler im Kaufhaus noch die Wahl: internationale Fassung ohne Schnitte und mit eingedeutschtem Handbuch, deutsche Version mit USK-Siegel und Schnitten oder hochwertige deutsche Sammler-Edition mit zusätzlichen Belohnungen. Sie entscheiden! Lukasz Ciszewski

Info: www.darkmessiahgame.com

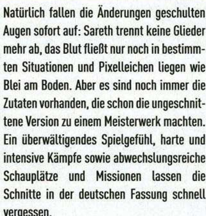


Schwert in die Brust: Bei den Adrenalin-Attacken fließt kaum noch Blut.




LUKASZ CISZEWSKI

Natürlich fallen die Änderungen geschulten Augen sofort auf: Sareth trennt keine Glieder mehr ab, das Blut fließt nur noch in bestimmten Situationen und Pixelleichen liegen wie Blei am Boden. Aber es sind noch immer die Zutaten vorhanden, die schon die ungeschnittene Version zu einem Meisterwerk machten. Ein überwältigendes Spielgefühl, harte und intensive Kämpfe sowie abwechslungsreiche Schauplätze und Missionen lassen die Schnitte in der deutschen Fassung schnell vergessen.





Dark Messiah (deutsch)

PREIS	Ca. € 46,-
TERMIN	26. Oktober 2006
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Arkane Studios/Kuju
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MByte RAM, DirectX9-kompatible Grafikkarte, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Eroberungs-Modus; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	92%
GRAFIK	91%
SOUND	90%
STEUERUNG	89%
MEHRSPIELER	83%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Gefahr, sich bei Tempel-Missionen zu verlaufen	- 4%
Heilzauber zu effektiv	- 3%
KI der Mitstreiter nicht allzu hoch	- 1%
Beschnittene Physik-Effekte	- 1%

HERAUSRAGEND
Stimmige Fantasy-Action mit Edel-Optik und sehr guter Physik-Darstellung.


91% EINZELSPIELER

PC ACTION GOLD 1-2007

PC ACTION PREISTIPP 1-2007

VERGLEICH

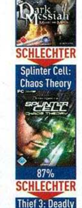


SCHLECHTER
Splinter Cell: Chaos Theory



87%

SCHLECHTER
Thief 3: Deadly Shadows



85%

Eine Szene aus dem Intro: Der Kampf dieser beiden finsteren Gesellen bildet die Hintergrundgeschichte des Spiels.

»Stört Greenpeace: Robensterben.«

NEVERWINTER NIGHTS 2

Willkommen im Nachtclub!

In der Fortsetzung von *Neverwinter Nights* ziehen Sie mit einer Abenteuergruppe los, um das Land vor der Finsternis zu retten.

„Haha, wen haben wir denn da?", lallt der betrunkene Seemann, der mit seinen Kumpanen vor der Taverne herumlungert. Er deutet auf Sie und Ihre Begleiter: „Sieht aus wie eine Zirkustruppe." – „Ich glaube, hier wartet eine Rauferei ...", grummelt Ihr zwergischer Begleiter Khelgar. „Genau!", grölt einer der Seeleute und rülpst. „Stimm mir noch einmal zu und du machst Bekanntschaft mit meiner Faust!", droht der kleinwüchsige Krieger. „Wir sollten diese Situation nicht mit Gewalt lösen", säuselt die Druidin Elanee, die sich ebenfalls in Ihrer Abenteuergruppe befindet. „Ohne Gewalt kommen wir hier sicher nicht weiter!", erklärt Khelgar schroff. „Genau, da hat der Zwerg Recht!", gibt der besoffene Matrose unbedacht von sich. „Alles klar!", ruft Khelgar und krempelt die Ärmel hoch. „Ich hatte dich gewarnt, mir nicht noch mal zuzustimmen!" Mit einem lauten Krachen landet seine kleine, aber immens starke Faust mitten im Gesicht des Betrunkenen. Der Kampf entbrennt.

ALLES WIRD GUT

Viele Rollenspieler erinnern sich an Biowares *Neverwinter Nights* hauptsächlich wegen des sehr komfortablen Editors. Dieser ermöglichte es, schnell eigene Abenteuer zu erstellen und sie sogar ähnlich wie in der Pen&Paper-Variante von *Dungeons & Dragons* mit einem alles überwachenden Leiter zu spielen. Die eigentliche Kampagne hingegen stellte



»Haben es mit ihren 117 Jahren immer noch drauf: ZZ Top.«

Sie überraschen drei Feuerriesen in ihrem Lager. Ein harter Kampf entbrennt.

»Lässige Trendfrisur „Weißer Hai".«

Untote fallen in Ihre Burg ein. Mit einigen Helfern versuchen Sie, die Invasoren zurückzudrängen.

»Bei PC-Nutzern gefürchtet: Hack-Angriff.«

Goblins attackieren das Dorf neutraler Orks. Sie greifen zu den Waffen, um den Grünhäuten etwas zu helfen.

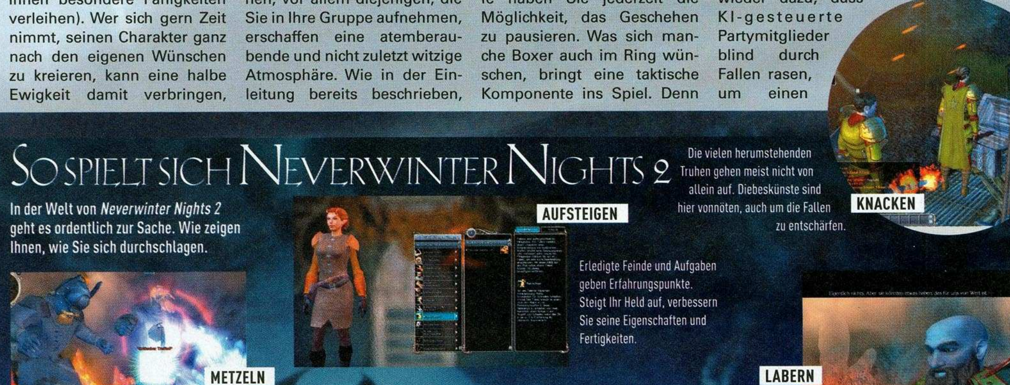
sich wie der Sex bei über 50-Jährigen als eher schleppend und wenig spannend dar. Starten Sie jedoch *Neverwinter Nights 2*, saugt Sie das Spiel von der ersten Minute an in eine atmosphärische Welt mit packender Geschichte. Sie beginnen genreüblich, indem Sie einen Held aus acht Völkern (darunter noch einige Unterrassen) und zwölf Basisklassen erstellen (später wechseln Sie nach Bedarf in sogenannte Prestigeklassen, die Ihnen besondere Fähigkeiten verleihen). Wer sich gern Zeit nimmt, seinen Charakter ganz nach den eigenen Wünschen zu kreieren, kann eine halbe Ewigkeit damit verbringen, Aussehen, Religion und Fertigkeiten zu wählen ... Schließlich wirft Sie das Spiel in das kleine Dorf Westhafen. Es dauert nicht lange, bis der obligatorische Überfall stattfindet – und Sie auserwählt sind, das Reich zu retten.

DAS HAT CHARAKTER

Während Ihrer Wanderungen durch 3D-Gebiete zeigt sich schnell das Herzstück des Spiels. Die vielen Charaktere, die Ihnen unterwegs begegnen, vor allem diejenigen, die Sie in Ihre Gruppe aufnehmen, erschaffen eine atemberaubende und nicht zuletzt witzige Atmosphäre. Wie in der Einleitung bereits beschrieben, ergeben sich oft haarsträubende Situationen, wenn sich die Individuen mit sehr guter deutscher Sprachausgabe unterhalten. Zwerg Khelgar etwa möchte keine Auseinandersetzung missen, während Diebin Neeshka gern mal in fremde Hosen greift – allerdings nicht, um Taschenbillard zu spielen. Das führt häufig genug zu handfesten Rangeleien.

MACH MAL PAUSE

Während der Echtzeit-Kämpfe haben Sie jederzeit die Möglichkeit, das Geschehen zu pausieren. Was sich manche Boxer auch im Ring wünschen, bringt eine taktische Komponente ins Spiel. Denn Sie haben die volle Kontrolle über Ihre Partymitglieder, geben Befehle, führen Angriffe und Zaubersprüche aus oder bringen einen Verwundeten in Sicherheit. Zwar können Sie Ihre Genossen auch der KI des Spiels überlassen, doch das funktioniert nicht immer perfekt. Einerseits nutzt die künstliche Intelligenz effektiv Zaubersprüche und Fertigkeiten, zuvor entdeckte Fallen am Boden aber ignoriert sie geflissentlich. Das führt immer wieder dazu, dass KI-gesteuerte Partymitglieder blind durch Fallen rasen, um einen



So spielt sich Neverwinter Nights 2

In der Welt von *Neverwinter Nights 2* geht es ordentlich zur Sache. Wie zeigen Ihnen, wie Sie sich durchschlagen.

KNACKEN
Die vielen herumstehenden Truhen gehen meist nicht von allein auf. Diebeskünste sind hier vonnöten, auch um die Fallen zu entschärfen.

AUFSTEIGEN
Erledigte Feinde und Aufgaben geben Erfahrungspunkte. Steigt Ihr Held auf, verbessern Sie seine Eigenschaften und Fertigkeiten.

METZELN
Auf Ihren Reisen treffen Sie auf die wunderlichsten Charaktere. Viele davon wollen Ihnen ans Leder. Zeigen Sie den Kerlen, wer die Hosen anhat!

LABERN
Kein Rollenspiel ohne Gespräche. Quatschen Sie Leute an, erhalten Sie häufig Aufträge, wichtige Informationen oder auch mal ein paar aufs Maul – lustig!

Testlogbuch Neverwinter Nights 2

Für Rollenspieler trotz Schwächen ein Muss.

ANDREAS BERTITS

DIENSTAG, 24.10.2006 | **10:17 Uhr**
Ich fühle mich alt. Nach meinem Geburtstag am Wochenende scheint es mit mir rasant bergab zu gehen. Zeit für ein paar nostalgische Erinnerungen, während ich meinen grau werdenden Bart streichle. Da kommt *Neverwinter Nights 2* gerade recht. Ein klassisches Rollenspiel, das mich an längst vergangene Pen&Paper-Abende aus den fast vergessenen Achtzigerjahren erinnert ... Oh Gott. Ich BIN alt!

DIENSTAG, 24.10.2006 | **20:56 Uhr**
Ich kann einfach nicht verstehen, warum jemand die Fernsehserie *Charmed* gut findet. Egal, während meine Frau begeistert in den Flimmerkasten glotzt, rotze ich ein paar fiese Monster in *Neverwinter Nights 2* weg. Ständig muss ich dabei an *Baldur's Gate 2* denken, da sich die Spiele sehr ähneln. Der Zwerg Khelgar in meiner Gruppe zettelt erneut einen Streit an und vermöbelt ein paar Raufbolde beinahe im Alleingang. Ob die Dresche mit seiner Axt wohl wehtut?

FREITAG, 27.10.2006 | **12:30 Uhr**
Chris Avellone von Obsidian Entertainment schneit in der Redaktion vorbei. Ich frage diesen Rollenspiel-Experten, wie ich meine Frau dazu bewegen kann, Rollenspiele mit mir zu spielen. Immerhin weigert sie sich ständig, die verdorbene Krankenschwester zu sein. Chris rät mir fachmännisch, dass ich meine Diplomatie-Fertigkeit steigern soll. Später am Tag versuche ich zu Hause erneut mein Glück. Es klappt nicht. Im Gegenteil, ein heftiger Kampf entbrennt, den ich nur durch Einsatz meiner gewaltigen Keule + 2 gewinne.

MITTWOCH, 01.11.2006 | **14:26 Uhr**
Ja, liebe Leser, selbst an Feiertagen – auch in Bayern ist Allerheiligen – arbeiten wir reichen Redakteure. Während um mich herum nur Leute hocken, die offenbar kein Leben haben, trete ich einem finsteren Drachen in den schuppigen Hintern.

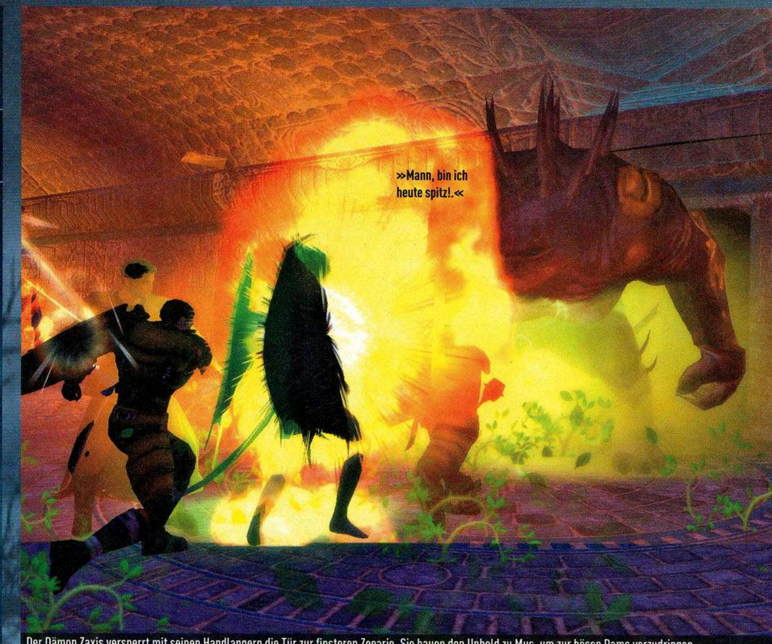
DONNERSTAG, 02.11.2006 | **13:09 Uhr**
Dem fiesen Klingengolem zeige ich's. Stirb! Moment, was ist denn das? Die Zwischensequenz wird nicht ausgelöst und jetzt ist das Monster plötzlich unbesiegbar, nur weil mein Hauptcharakter den letzten Schlag nicht ausgeführt hat? Patch 1.02 behebt das Problem – trotzdem blöd.



Der Feind belagert Ihre Burg. Hier hilft nur rohe Gewalt.



Häufig verdecken Wände und andere Objekte die Sicht.



Der Dämon Zaxis versperrt mit seinen Handlangern die Tür zur finsteren Zeearie. Sie hauen den Unhold zu Mus, um zur bösen Dame vorzudringen.

Gegner dahinter zu attackieren – fatal. Übernehmen Sie in Kämpfen also besser selbst das Kommando. Die Auseinandersetzungen betrachten Sie aus jedem x-beliebigen Blickwinkel, da Sie die Kamera frei bewegen können – und müssen: Vor allem in den schaurigen Verliesen verdecken nicht selten Wände die Sicht, was Sie zwingt, die Kamera mühsam in die gewünschte Position zu bringen.

GEWALTVERZICHT

Manchmal geht es ohne Gewalt. Wiederholt kommt es vor einem drohenden Kampf zu Gesprächen. Besitzt Ihr Hauptcharakter hohe Werte in den Fertigkeiten Bluffen, Diplomatie oder Drohen, nutzen Sie die, um kritische Situationen ohne Blutvergießen zu bereinigen – meist zähneknirschend von unserem Lieblingscharakter Khelgar kommentiert. Da Ihr Held stets der große Redner ist, sollten Sie darauf achten, die durch Levelaufstiege erhaltenen Fertigkeitspunkte Ihrer Gefährten nicht auf deren Laberkünste zu verbraten. Die können wie Politiker damit eh nichts anfangen. Spieler, die sich wegen der vielen Statistiken überfordert fühlen, nutzen am besten die Automatik-Funktion, überlassen dem Spiel die Zahlenklopperei und genießen die fantastischen Dialoge, Kämpfe und Orte.

GUTER JUNGE ODER BÖSER BUBE

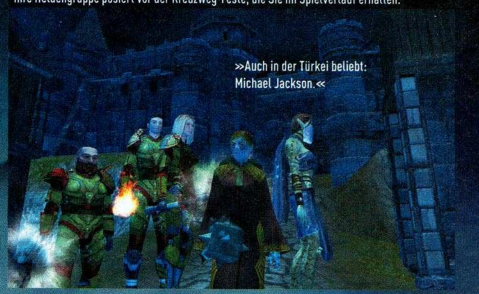
Im Lauf der Geschichte geraten Sie immer wieder in Situationen, die Sie vor schwere Entscheidungen stellen. Schließen Sie sich beispielsweise den Dieben an oder stellen Sie sich auf die Seite der Stadtwachen? Beides führt zum selben Ziel, doch die Wege dahin unterscheiden sich drastisch. Die Diebe etwa schrecken nicht vor Morden zurück und fackeln sogar Häuser ab, während die Wachen für Recht und Ordnung sorgen. Möchten Sie also lieber böse oder gut sein? Ihre Partymitglieder haben ebenfalls eigene Ansichten und so kann es durchaus passieren, dass eines mal wegen

Burg her

Wer wollte nicht schon immer mal in seinem privaten Schloss residieren und Angestellte herumkommandieren?

Im Zuge Ihrer Abenteuer in *Neverwinter Nights 2* stolpern Sie über die Kreuzweg-Feste. Da sich schließlich auch ein Held irgendwann mal zur Ruhe setzen möchte, beanspruchen Sie das unscheinbare Domizil für sich. Sie bauen die Burg aus, stellen Bedienstete ein und schauen hin und wieder mal nach dem Rechten. Später verteidigen Sie die Festung gegen die anrückenden Truppen des Bösen. Ein Höhepunkt des Spiels!

Ihre Heldengruppe posiert vor der Kreuzweg-Feste, die Sie im Spielverlauf erhalten.





»Hat keine Freunde: Fuchur.«

Der Drache Tholapsyx gehört zu den stärksten Gegnern im Spiel. Nur mit Zaubersprüchen besiegen Sie das Monster.

Meinungsverschiedenheiten Ihre Gruppe verlässt. Spielen Sie im Mehrspieler-Modus, stellt das allerdings kein besonders großes Problem dar. Die Hauptkampagne lässt sich empfohlenerweise mit bis zu drei Mitstreitern absolvieren. Es können auch mehr sein, doch darauf ist das Spiel nicht ausgelegt – da ist Vorsicht die Mutter der Porzellankiste. Im Mehrspieler-Modus macht die Kampagne zwar richtig Laune, führt aber bei Gesprächen leicht zu Frust, da viele Texte sehr lang gehalten sind und die Zwischensequenzen zwar im Einzelspieler-Modus für Stimmung sorgen, im Mehrspieler jedoch ziemlich nerven. Wer seine eigenen Ideen verwirklichen möchte, startet den beigelegten Editor. Der erfordert zwar mehr Einarbeitungszeit als im ersten *Neverwinter Nights*-Teil, dafür gestalten Sie nun auch Gebiete, die nicht mehr alle gleich aussehen. Dennoch hätte Obsidian Entertainment mehr Wert auf den Detailreichtum mancher Orte legen können. Hin und wieder hinterlassen Landschaften einen öden Eindruck, vor allem, da Sie diese oft mehrmals ablaufen, um den Ausgang zu erreichen. Die sonst komfortable Weltkarte lässt sich nicht überall aufrufen, um Ihnen dauerhaft ein schnelles Reisen zu ermöglichen. Peinlich sind die selbst mit Patch 1.02 noch vorhandenen und manchmal wirklich nervtötenden Programmfehler, die Ereignisse im Spiel teilweise nicht auslösen. Doch weitere Spielverbesserungen befinden sich bereits in der Entwicklung. Wer über die Probleme hinwegsieht, den entführt *Neverwinter Nights 2* auf einen Trip voller Abenteuer, unvergesslicher Charaktere und Situationen sowie spannender Kämpfe. Andreas Bertits

Info: www.atari.com/nwn2



ANDREAS BERTITS

Nächtelang saßen meine Kumpels und ich früher bei Kerzenschein mit Papier, Stift und Würfel bewaffnet an einem Tisch und haben fantastische Abenteuer erlebt. *Neverwinter Nights 2* lässt dieses wundervolle Gefühl wieder aufleben. Sogar viel intensiver als manch anderes aktuelles Rollenspiel. Einsteiger haben es wegen der doch recht komplexen Regelvorlage schwerer, in die Welt der Vergessenen Reiche abzutauchen. Wer sich die Zeit aber nimmt, erlebt eine packende Geschichte. Die Programmfehler sollte Obsidian aber schleunigst beseitigen! Echte Rollenspieler stehen da aber wohl drüber und stürzen sich frohen Mutes in *Neverwinter Nights 2*.



ALEXANDER FRANK

Der Vorgänger samt Add-ons nahm einst einen Ehrenplatz auf meiner Festplatte ein. Bis ich zwei Stunden später das Deinstallationsprogramm aufrief. Viel zu träge entwickelte sich die Geschichte, viel zu vorhersehbar waren die Dialoge. Zum Glück passiert das nicht bei *Neverwinter Nights 2*. Meine Party hält mich ständig bei Laune und auch die Handlung erzählt das Spiel spannend, aber unkompliziert. Die paar Programmfehler verschmerze ich locker – was der Kollege Bertits an der künstlichen Intelligenz zu bemängeln hat, gleicht die menschliche im kooperativen Mehrspieler-Modus aus. Es sei denn, Sie spielen das Ding mit Frauen, Ossis oder PC ACTION-Redakteuren.



VERGLEICH



Neverwinter Nights 2

PRO + CONTRA
- \+ Spannende Geschichte
- \+ Einzigartige Charaktere
- \+ Leistungsstarker Editor
- \- Schlechte Kameraführung

84% EINZELSPIELER



Neverwinter Nights Deluxe

PRO + CONTRA
- \+ Fantastischer Editor
- \+ Interessanter Mehrsp.-Modus
- \- Gebiete ähneln einander
- \- Keine berauschende Story

81% EINZELSPIELER ABGEWERTET

Baldur's Gate 2 inkl. Add-on

PRO + CONTRA
- \+ Sehr lange Spielzeit
- \+ Ausgefeilte Charaktere
- \- Grafisch veraltet
- \- Teilweise schwere Kämpfe

80% EINZELSPIELER



Neverwinter Nights 2

PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 2. November 2006

GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Obsidian Entertainment
VERTRIEB	Atari
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MByte RAM, 5,5 GByte HD, Grafikkarte mit 128 MByte RAM, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Erleben Sie kooperativ mit bis zu 64 Mitspielern spannende Abenteuer; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	74%
SOUND	85%
STEUERUNG	71%
MEHRSPIELER	84%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Teilweise nervige Bugs	- 4%
Schlechte Kameraführung	- 4%
KI-Probleme	- 3%
Keine echte Schnellreisefunktion	- 3%
Unübersichtliche Menüs	- 2%

SEHR GUT
Spannendes, aber komplexes Fantasy-Abenteuer mit fantastischen Charakteren.



84% EINZELSPIELER

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: 0800-22 777 99



UltraForce AirFlow -

Systeme mit durchdachter Kühlung

„... leise, schnell, effizient, extrem leistungsstark"



Core2 Duo X-68

ATI Radeon X1950 XTX 512MB

Prozessor INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,00 GHz)

Grafik ATI Radeon X1950 XTX 512 MB

Arbeitsspeicher 1GB OCZ eXtreme DDR2-800

Festplatten 250GB S-ATA II Samsung

Laufwerk 18x DVD Multinorm Brenner Samsung

Mainboard ABIT AB9 INTEL 965

oder mtl. ab 35,-

1499,-

630W Coolermaster Mystique 632
Voll Aluminium sschwarz

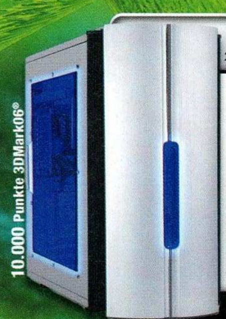
AUFRÜSTUNGEN:

AUFPREIS MS XP Home
nur 79,- Euro

AUFPREIS für 2GB DDR2-800
nur 129,- Euro

AUFPREIS für 2x 250GB RAID
nur 79,- Euro

AUFPREIS für 2x 150GB
WD Raptor 10.000 U/min.
nur 379,- Euro



Core2 Duo X-68

2x nVidia GeForce 7950 GT 512MB SLI

Prozessor INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,00 GHz)

Grafik 2x nVidia GeForce 7950 GT 256MB SLI

Arbeitsspeicher 1GB OCZ eXtreme DDR2-800

Festplatten 250GB S-ATA II Samsung

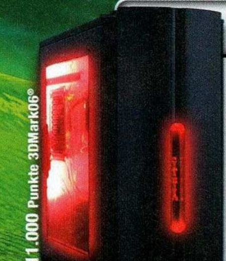
Laufwerk 18x DVD Multinorm Brenner Samsung

Mainboard ABIT AW9D INTEL 975X

oder mtl. ab 40,-

1599,-

630W Coolermaster Mystique 632
Voll Aluminium silber



Core2 Duo X-68

2x ATI Radeon X1950 XTX Crossfire

Prozessor INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,00 GHz)

Grafik 2x ATI Radeon X1950 XTX 512 MB CROSSFIRE

Arbeitsspeicher 1GB OCZ eXtreme DDR2-800

Festplatten 250GB S-ATA II Samsung

Laufwerk 18x DVD Multinorm Brenner Samsung

Mainboard ABIT AW9D MAX INTEL 975X

oder mtl. ab 50,-

1999,-

630W Coolermaster Mystique 632
Voll Aluminium sschwarz

Diese Zubehör Artikel erhalten Sie zum Sponsoring Preis nur in Verbindung mit dem Kauf eines UltraForce Komplettsystems.

ABIT IDOME

Eins der besten Gaming Soundsysteme der Welt

Voll digitales Lautsprecher System, 24 bit, 192kHz, inkl. Subwoofer & 2 Satelitten

nur 199,-



LOGITECH G15

Eine der besten Gaming Mäuse der Welt

Laserengine, 6,4 Megapixel/s, Teflonfüsse, 500 Signale/s, Verstellbare Auflösung 400/800/2000 dpi

nur 29,-



24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwersteuer. Abbildungen ähnlich. Irrtümer und Änderungen vorbehalte. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht.



Ein Paragon, eine der zwei neuen Klassen, peitscht seine Kameraden mit Hilfe eines Anfeuerungsrufs nach vorn.

»Perfekt ausgerüstet: Klavierlehrer.«

»Bei Kopfschmerzen helfen kalte Umschläge.«

GUILD WARS: NIGHTFALL

Sensen, Mann!

Wer jetzt ein Online-Rollenspiel auf den Markt bringt, muss sich warm anziehen, nicht nur weil der Winter vor der Tür steht. Gegen *World of Warcraft* kommt man schwer an. Nur ein Titel schlägt sich wacker gegen das übermächtige Blizzard-Rollenspiel: *Guild Wars*, das mittlerweile in die dritte Runde geht und sich wachsender Beliebtheit erfreut. Einen großen Anteil an diesem Trend hat die Tatasche, dass im Gegensatz zur Konkurrenz keine monatlichen Gebühren anfallen. Mit dem neuesten Teil der Saga läutet Entwickler Arena Net nun eine neue Ära ein. Bei *Nightfall* stehen nicht PvP-Elemente (Kampf Spieler gegen Spieler) sondern Story-Modus und PvE-Inhalte (Kampf Spieler gegen Monster) im Mittelpunkt.

HELDENVIERER

Die Story des Spiels ist schnell erzählt. Als junger Rekrut der Sonnenspeere kommen Sie einem fiesen Komplott auf die Spur, das weit über die Grenzen des Inselstaates Istan hinausgeht. Mit ein paar Waffenbrüdern machen Sie sich auf, die Wurzel des Bösen zu ergründen. Womit wir schon bei der wohl wichtigsten Neuerung in *Nightfall* sind: Statt allein durch die Welt zu ziehen, befehligen Sie nun einen Trupp von Helden. Und was ist daran neu, fragen sich *Guild-Wars*-Veteranen bestimmt? Gefolgsleute durfte man doch vorher schon rekrutieren! Gefolgsleute ja, aber vollwertige Helden, die an Erfahrung gewinnen und die man ausstatten sowie direkt befehligen kann, gab es bisher nicht. Damit erhält das Spiel eine neue taktische Komponente, die dafür sorgt, dass Missionen und Aufträge (Quests) nicht nur im Zusammenspiel mit menschlichen Mitstreitern Spaß machen. Wie das Management Ihrer Miniarmee im Einzelnen funktioniert, entnehmen Sie bitte dem Schaubild oben rechts.

So spielt sich Guild Wars: Nightfall

Die Erweiterung des Teamspiels ist die wichtigste Neuerung im neuen *Guild Wars*. So befehligen Sie Ihre Gruppenmitglieder.

Dieses Fenster zeigt den Zustand Ihrer Abenteurergruppe. Oben steht der Spielcharakter, darunter die gewählten Helden und unten die angeheuerten Söldner.

Per Inventarfenster bestimmen Sie, welche Ausrüstungsgegenstände Ihre Helden im Kampf verwenden sollen. Hier können Sie zudem neue Gegenstände identifizieren oder wiederverwerten.

Unterhalb der Karte befindet sich die Heldenbefehle. Hiermit können Sie einzelne Helden oder die ganze Gruppe zu einem bestimmten Punkt dirigieren.

Hier entscheiden Sie, welche Fähigkeiten Ihre Helden verwenden sollen und wie deren Attribute verteilt sind.

Jedes der drei Fenster zeigt einen Ihrer Helden. Sie legen fest, welchen Modus (Kämpfen, Bewachen oder Kampf vermeiden) und welche Zaubersprüche er anwenden soll.

Der Fertigkeitsbalken zeigt die aktuelle Gesundheit und Energie Ihres Charakters. Die darunter liegenden Fähigkeiten wählen Sie über die Zifferntasten.

STADT, LAND, FLUSS

Am grundsätzlichen Ablauf des Rollenspielteils von *Guild Wars*-Spielen hat sich dennoch nichts geändert. Wie gewohnt fungieren Städte und Siedlungen als Treffpunkt für Spieler. Hier nimmt man neue Quests an, tauscht Gegenstände mit anderen oder verabredet sich, um gemeinsam die Welt zu erkunden. Auch ein Großteil des Charakter- und Gruppenmanagements lässt sich nur hier bewerkstelligen. Wer keine menschlichen Mitspieler findet, der baut sich aus Standard-Nichtspielercharakteren und freigeschalteten Helden eine schlagkräftige Truppe zusammen. Sobald man eine Stadt verlässt, betritt man ein – nur für die aktuelle Gruppe erstelltes – Gebiet, in dem sich lediglich Monster und Nichtspielercharaktere aufhalten, jedoch keine weiteren menschlichen Spieler. Diese Eigenheit von *Guild Wars* hat Vor- und Nachteile. Positiv ist, dass Gegenstände und Monster, die man benötigt, um Aufgaben zu erledigen, immer dort sind, wo man sie erwartet. Nicht wie in *World of Warcraft*, wo es Stellen in der virtuellen Welt gibt, die Spieler regelrecht abfarmen, also ständig leerräumen und alle Kreaturen töten. Der Nachteil an dieser Variante ist die eingeschränkte Interaktion mit den Mitspielern. Schafft man in *Guild Wars* eine Mission nicht, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als zum nächstgelegenen Außenposten zurückzukehren, um dort recht umständlich Hilfe zu suchen. In *World of Warcraft* kann man einfach einen vorbeiziehenden Helden um Unterstützung bitten, da sich alle Spieler eines Servers in derselben Spielwelt aufhalten.

YOU'RE IN THE ARMY NOW!

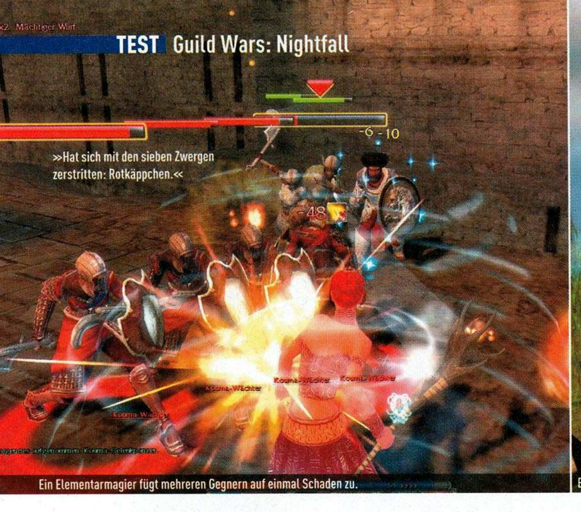
Anders als bei vorherigen *Guild Wars*-Titeln haben Quests eine größere Bedeutung. Um in der Story voranzukommen, sind alle Aufgaben der primären Questreihe zu bewältigen. Auch die Verfügbarkeit von neuen Helden ist abhängig von den Erfolgen in den Hauptmissionen des Spiels. Die zahlreichen sekundären Aufgaben sollte man aber dennoch keineswegs links liegen lassen. Oft gelangt man durch diese schnell und problemlos an zusätzliche Erfahrungspunkte und gute Ge-



Halloween wurde im Spiel durch eine Veranstaltung gefeiert, bei der es Geschenke gab.



Die Nahkämpfer unserer Gruppe erledigen gemeinsam einen Skal (rechts).



Ein Elementarmagier fügt mehreren Gegnern auf einmal Schaden zu.



Eine Raub-Nephila legt sich mit dem Derwisch der Abenteurergruppe an.

genstände. Inhaltlich bieten die zu erledigenden Aufgaben die typische Vielfalt, wie man sie von ähnlichen Spielen kennt: Sie töten Tiere und Nichtspielercharaktere, erledigen Besorgungen und gewähren Geleitschutz, um nur einige zu nennen. Eine weitere Besonderheit von *Nightfall* sind die militärischen Ränge, die man im Spiel durchläuft. An manchen Stellen kommen Sie nur weiter, wenn Sie eine bestimmte Position in der Sonnenspeer-Armee bekleiden. Außerdem sind höhere militärische Ränge gleichbedeutend mit zusätzlichen Fertigkeiten für Ihre Helden. Und wie kommt man an diese Sonnenspeer-Beförderungen? Ganz einfach: Sie erledigen Quests oder bestimmte Monsterarten. Wer oder was gerade auf der Abschussliste steht, verraten Ihnen Aufklärer der Sonnenspeerarmee, die über die ganze Spielwelt verteilt sind. Man findet sie immer in der Nähe von Wiederbelebungsschreinen. Wie erfahrene Spieler wissen, bedeutet der Tod in *Guild Wars* keineswegs das Ende des Spiels. Wer stirbt, den holen Mitstreiter ins Leben zurück oder er findet sich – im Falle des kollektiven Ablebens der Gruppe – am nächstgelegenen Schrein wieder. Jeder Tod ist mit einer Schwächung in Sachen Lebens- und Energie-Punkte verbunden – bis zu einem Maximum von -60 Prozent. Wenn Sie nicht gerade mitten in einer Mission stecken, empfiehlt es sich, einen derartigen Malus zu entfernen, indem Sie die nächste Stadt aufsuchen. Sollte Ihr kompletter Trupp in einer der 20 kooperativen Missionen von *Nightfall* den Exitus erleiden, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als den kompletten Auftrag von vorn zu beginnen.

TECHNISCH UNVERÄNDERT

Soweit zum Rollenspielpart von *Nightfall*. In Sachen Spieler-gegen-Spieler hat sich nicht so viel getan. Hinzugekommen sind die Heldenkämpfe, bei denen man mit drei Heroen aus der Rollenspielkampagne gegen einen menschlichen Spieler und dessen KI-Helfer antritt. Ebenfalls erwähnenswert ist die neue Option, Attributskonfigurationen in Vorlagen abzuspeichern. Das erleichtert es deutlich, Fähigkeiten umzuverteilen (umzuskillen). Was es sonst Neues in *Nightfall* gibt, entnehmen Sie bitte dem Kasten links. Optisch hat sich dagegen herzlich wenig getan. Grafische Finessen und tolle Effekte, die den Titel von den anderen Teilen abgrenzen würden, sucht man vergebens. Dennoch ist *Nightfall* ein sehr gutes, äußerst umfangreiches Rollenspiel, bei dem lediglich kleine Fehler das ansonsten sehr gute Gesamtbild trüben. Wolfgang Fischer

Info: de.guildwars.com

Das ist neu bei Guild Wars: Nightfall

Lohnt es sich auch für *Guild Wars*-Veteranen, in *Nightfall* reinzuschnuppern? Wir stellen die wichtigsten Neuerungen im Detail vor.

HELDENKÄMPFE
Bei diesem neuen PvP-Modus treten Sie mit drei KI-Helden gegen einen anderen Spieler und seine Vierer-Gruppe an.

ATTRIBUTS-MANAGEMENT
Mit der Einführung von *Nightfall* ist es endlich möglich, diverse Attributskonfigurationen in Vorlagen abzuspeichern. Langwieriges Umverteilen entfällt damit.

PROFI-WIEDERVERWERTUNG
Mithilfe des entsprechenden Werkzeugs sieht man, was herauskommt, wenn man Gegenstände wiederverwertet.


Paragon


Derwisch

ZWEI NEUE KLASSEN
Wie *Factions* bietet auch *Nightfall* zwei neue Klassen: Paragone sind hervorragende Unterstützungscharaktere, Derwische heilige Krieger mit Nahkampfausrichtung.

AUSRÜSTBARE HELDEN
Übernehmen Sie die totale Kontrolle über Ihren Charakter und drei weitere Helden, die Sie nach Wunsch ausrüsten und konfigurieren.

INSCHRIFTEN
Diese Aufrüstungskomponenten fügen Sie Waffen und Rüstungen hinzu, um verschiedene Effekte zu erzielen.

WOLFGANG FISCHER

Ich muss zugeben, *Guild Wars* hat mich nie richtig gereizt, was vielleicht daran liegen mag, dass ich *World of Warcraft* als Optimum in Sachen Online-Rollenspiele ansehen habe. Ein Irrtum, der durch diesen Test glücklicherweise korrigiert wurde. In Sachen PvP ist *Guild Wars* weiterhin ungeschlagen und dank *Nightfall* ist die Serie nun auch für Fans klassischer Rollenspiele noch einen Tick interessanter. Vor allem die lange, wendungsreiche Kampagne mit ihren vielen Herausforderungen und der noch stärkere Teamaspekt des neuen *Guild Wars* haben es mir angetan. Da stören auch kleinere Fehler und der teilweise hohe Schwierigkeitsgrad nicht weiter.



Guild Wars: Nightfall

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	27. Oktober 2006
GENRE	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER	Arena Net/NC Soft
VERTRIEB	Flashpoint
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1 GHz, 512 MByte RAM, 3 GByte HD, Windows 98, DVD-Laufwerk, Internetanschluss

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperative Missionen und umfangreiche PvP-Schlachten mit mehreren Spielmodi

PREIS/LEISTUNG	93%
GRAFIK	89%
SOUND	87%
STEUERUNG	88%
EINZELSPIELER	83%
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unausgewogener Schwierigkeitsgrad in Missionen	- 4%
Motivationstief nach Erreichen der Höchststufe im Rollenspielpart	- 3%
Zu viele eintönige Aufträge	- 3%
Keine frei erforschbare Welt	- 2%
=	

SEHR GUT
Die stärkere Ausrichtung auf Story und Teamplay tut der Serie sichtlich gut.

88%
MEHRSPIELER



Als die Armee von Rhudaur die Festung Angmars angreift, reitet der Hexenkönig (Bildmitte) los, um die Feinde mit seinen mächtigen Spezialfähigkeiten zu besiegen.

DHDR: DSUM 2 - AUFSTIEG DES HEXENKÖNIGS

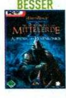
Du bist so gemein!

AUF DVD
PATCH

VERGLEICH
Die Schlacht um Mittelerde



89%
BESSER
Die Schlacht um Mittelerde 2
87% (abgew.)
BESSER



Sie führen in dieser Erweiterung das neue böse Volk von Angmar in gewaltige Schlachten und sorgen so für den *Aufstieg des Hexenkönigs*.
Diejenigen, die sich stets angesprochen fühlen, wenn sie die Prinzen im Radio „Du musst ein Schwein sein ..." trällern hören, sind die ideale Zielgruppe für die Erweiterung zu *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2*. In *Aufstieg des Hexenkönigs* erleben Sie, wie einer der schlimmsten Finger aus den *Herr der Ringe*-Büchern und -Filmen an die Macht kommt. Die Rede ist vom Hexenkönig von Angmar. Der bleiche Kerl, der in Peter Jacksons Film von einem Mädchen die Hucke voll bekommt, mäht im Add-on zu Electronic Arts Strategiehit einen Landstrich nieder. Sie spielen auf der Seite der Bösen und stürzen sich in eine etwa zehnstündige Kampagne.

DÜNNE ATMOSPHÄRE

Während der erste Teil der Serie hauptsächlich von der unerreichten Atmosphäre des Films und einigen unvergessenen Schlachten lebte, hangeln Sie sich in *Aufstieg des Hexenkönigs* durch eine Reihe zwar durchaus spannender, aber doch deutlich unspektakulärerer Aufträge. Kein Helms Klamm, keine Minen von Moria und auch keine Minas-Tirith-Mission erwarten Sie hier. Die Geschichte ist zwar nett erzählt und weist auch wieder interessante Massenschlachten auf, doch scheint der Serie langsam die Luft auszugehen. Umso mehr fallen jetzt die Mängel ins Gewicht. Allem voran die teilweise frustrierende Wegfindung, bei der sich Einheiten irgendwo verkanten und Sie sie mühsam wieder auf den rechten Weg bringen müssen. Außerdem lässt sich so gut wie jede Mission mit einer Übermacht gewinnen. Das sollte Sie aber trotzdem nicht davon abhalten, sich in das Spiel zu stürzen, denn nach wie vor begeistern die liebevollen Details. Sobald beispielsweise gewaltige Schneetrolle von Feuer getroffen brennend durch die Gegend hüpfen oder Drachen ihren Odem über eine ganze Heerschar verteilen, trumpft das Spiel groß auf. Auch dann, wenn riesige Armeen aufeinanderprallen – hier hätten wir uns allerdings oft einen höheren Zoomfaktor gewünscht. Strategen erwartet ein spannendes Add-on, das zwar nicht mehr die Klasse der Hauptspiele erreicht, aber trotzdem begeistert. Andreas Bertits

Info: www.hdr-sum2.de

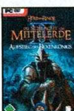
>>Goldgrube für Rechtsanwälte: Klagemauer.<<

Unsere Armee stürmt eine feindliche Festung. Die Belagerungswaffen zerstören Mauern und Gebäude, während der Hexenkönig die Feinde per Zauber durch die Luft wirbelt (rote Kreise).



ANDREAS BERTITS

Irgendwie will der Funke nicht mehr so recht überspringen. Während ich vom ersten Teil der Serie noch hin und weg war, riss mich schon Teil 2 nicht mehr vom Hocker. Das Add-on bietet zwar wieder gewohnt gute Strategiekost und fantastische Kleinigkeiten, die so in anderen Titeln nicht vorkommen. Aber die Begeisterung von Teil 1 will nicht mehr aufkommen. Trotzdem macht *Aufstieg des Hexenkönigs* Laune, weil ich hier richtig böse sein kann.



Aufstieg des Hexenkönigs

PREIS Ca. € 28,-
TERMIN 30. November 2006

GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	EA L.A.
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,6 GHz, 256 MByte RAM, 6 GByte HD, Windows 2000, *Die Schlacht um Mittelerde 2*

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Ringkrieg für 2-8 Spieler; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	82%
GRAFIK	84%
SOUND	90%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	83%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Schlechte KI und Wegfindung	- 6%
Zu niedriger Zoomfaktor	- 5%
Oft ähnliche Missionen	- 4%
Übermacht gewinnt fast immer	- 3%

SEHR GUT
Nettes Add-on mit guter Geschichte, dem die Atmosphäre der Vorgänger fehlt.





Kampf um Endor: Sie befehligen Geher und Sturmtruppen.
Die Weltall-Ansicht gewährt optimalen Einblick in das Geschehen.

STAR WARS: EMPIRE AT WAR - FORCES OF CORRUPTION

Du bist mein Stern!

Multi-Millionär George Walton Lucas Jr. wurde am 14. Mai 1944 geboren. Uns lässt Geld kalt. Wir haben das Add-on zu *Empire at War*.

„Star Wars": Mit diesem Begriff assoziieren die meisten Menschen unendliche Weiten, epische Schlachten sowie Kellerkinder mit Hornbrille und zu engen Wookie-T-Shirts. Doch wo sonst picklige Nerds regieren, werden bei *Star Wars: Empire at War* auch Themenneulinge hellhörig. Bei der Erweiterung *Forces of Corruption* liegt der Sachverhalt nicht anders.

WAS IST DENN NUN WIEDER?

Tyber Zann, seines Zeichens Oberschurke und Musterfiesling, hat ein Ziel. Wie jeder andere Hobby-Tyrann will er der böseste Bösewicht sein. Und zwar seit Fettbacke Jabba the Hutt. Zanns Methoden unterscheiden sich von den brachialen Herangehensweisen der üblichen Verdächtigen. Statt mit einem Heer anzurücken, das größer ist als die Kinderarmeen Afrikas, setzt Herr Zann auf Korruption. Dafür stehen ihm Einheiten zur Verfügung, die den Gegner korrumpieren, also bestechen, und somit auf seine Seite locken. Politiker eben!

MEHR DES BÖSEN

Forces of Corruption bringt Ihnen 13 neue Planeten, frische Truppen der Allianz und Rebellen sowie knapp 30 Einheiten der Unterwelt. Das Spielprinzip orientiert sich am Hauptprogramm. Auf der Strategiekarte rekrutieren Sie Weltraum- und Bodenarmeen. Anschließend bevölkern Sie die eingenommenen Planeten und planen weitere Beutezüge. Bei Kämpfen dagegen wechseln Sie in die Weltall-Ansicht und jagen Ihre Raumschiffe auf die Feinde. Sobald Sie den Gegnern in den X-Wing-Hintern getreten haben, geht es am Boden weiter. Ein Planet gilt erst dann als erobert, wenn Sie sowohl im Orbit als auch zu Land Erfolge feiern. Gesamteindruck: Die Korruption bringt mit den größtenteils gut ausbalancierten Einheiten frischen Wind in den bereits angestaubten Einzel- und Mehrspieler-Modus. Nur die Wegfindung der Truppen ist oft ein Graus. Christian Gürnth

Info: www.empireatwar.com



Der Truppenführer im Bildvordergrund macht sich kampfbereit. Er ist stärker als die restlichen Einheiten unserer Armee.



CHRISTIAN GÜRNTH

Die Saga mit den zwei schwulen Robotern ist für mich ebenso interessant wie ein tibetanischer Hirtenhund ohne Beine. Ich konnte den Hype nie verstehen und meide ihn ebenso wie die *Herr der Ringe*-Reihe. Doch bei *Forces of Corruption* wird mein verfettetes Strategenherz geweckt und ich schicke meine Krieger in den Kampf. Verkappte *Star Wars*-Anhänger rechnen bei der Wertung den „Mr. Lucas spucken Sie mir auf die Schuhe und ich lecke es ab"-Bonus drauf und kaufen sich die Erweiterung. Spieler, die an einem sehr guten Strategietitel interessiert sind, sollten auf das Hauptprogramm und auf das Add-on ein oder zwei Augen werfen.



Star Wars: EaW - FoC

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	26. Oktober 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Petroglyph
VERTRIEB	Lucas Arts
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 256 MByte RAM, 32-MByte-Grafikkarte, 2,7 GByte HD, Windows XP, Star Wars: Empire at War

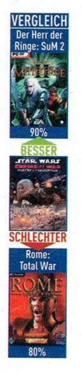
MEHRSPIELER-OPTIONEN
Schlacht: Bis zu 8 Spieler; Galaktische Eroberung: Zwei-Spieler-Kampagne; 1 Spieler/DVD

PREIS/LEISTUNG	86%
GRAFIK	81%
SOUND	90%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	84%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Schlechte Wegfindung	- 6%
Emotionsarme Synchronsprecher	- 4%
Einige Einheiten nicht ausbalanciert	- 2%
Sehr kurze Kampagnen	- 1%
Vorhersehbares Verhalten der KI	- 1%

SEHR GUT
Gelungenes Add-on zu einem der aktuell besten Strategietitel. Ein Muss für Fans.

86% EINZELSPIELER



HoMM 5: Hammers of Fate



Erstmals kommandieren Sie Ihre Truppen auch in schneebedeckten Arealen.



Ein Bärenreiter im Kampf mit zwei Kriegstänzern.



Es wird kalt im Lande Ashan. Mit *Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate* halten frostige Gebirgslandschaften Einzug in die bekannte Fantasy-Welt. Doch das Runden-Strategie-Add-on *Hammers of Fate* bietet mehr als nur eine neue Region. Die Erweiterung wartet mit einer zusätzlichen Fraktion, 15 frischen Missionen und einigen Verbesserungen der Spielmechanik auf. Zudem gibt es Nachschub in den Bereichen Zaubersprüche, Helden sowie Einzel- als auch Mehrspielerkarten. Als Rasse waren die Zwerge in einer Fantasy-Reihe wie *Heroes of Might and Magic* eigentlich längst überfällig, in *Hammers of Fate* bekommen sie nun endlich ihren Auftritt. Die Zwerge sind in und auch unter den erstmals integrierten Gebirgen im Norden des Greifen-Imperiums beheimatet. Ausgestattet sind die Winzlinge mit Runenmagie sowie eigenen Helden und Einheiten wie zum Beispiel den blutrünstigen Berserkern. Feinschliff am Spielablauf erfolgt durch die Rückkehr der Karawanen, die dem Spieler das Einheiten-Management erheblich erleichtern. Außerdem gibt es jetzt einen Zufallskartengenerator, der den Wiederspielwert erhöht. Freunden von Mehrspieler-Partien sei gesagt, dass jetzt endlich auch simultane Züge möglich sind, was den Spielablauf erheblich beschleunigt. Dennis Blumenthal

Info: www.mightandmagic.com

DENNIS BLUMENTHAL

Sie sind ja alle ganz sinnvoll, die Neuerungen, die *Hammers of Fate* beinhaltet. Innovativ sind sie aber nicht: Zwerge in einem Fantasy-Spiel, ein Zufallskartengenerator und die Karawanen, die man bereits aus früheren Teilen kennt. Trotzdem: Fans der Serie greifen ohne Bedenken zu.

PREIS/LEISTUNG	85%	SEHR GUT
GRAFIK	83%	85%
SOUND	82%	
STEUERUNG	80%	
MEHRSPIELER	82%	EINZELSPIELER
GENRE		Runden-Strategie
HERSTELLER		Nival Interactive/Ubisoft
PREIS		Ca. € 25,-
MINDESTENS		1,5 GHz, 512 MByte RAM, 2,3 GByte HD

Terrorist Takedown: Covert Operations



Ein feindliches Panzerfahrzeug hat uns ins Visier genommen.

»Gut für den Eisenhaushalt: Pizza Tonno.«

Mit einem Kollegen versuchen wir, einen feindlichen Angriff abzuwehren.

AUF AB 18-DVD DEMO

VERGLEICH
MoH: Pacific Assault
84%
BESSER
Covert Operations
SCHLECHTER
TT: War in Colombia
50%

Stellen Sie sich vor, die Laiendarsteller aus *Richterin Barbara Salesch* würden die Synchronisation eines Ego-Shooters übernehmen. Ungefähr so klingt *Covert Operations*. Die *Terrorist Takedown*-Reihe ist unter Action-Enthusiasten nicht gerade ein Synonym für hochwertige Ballerorgien. Wer gehofft hat, dass sich das mit dem neuesten Teil der Serie *Covert Operations* ändert, wird enttäuscht. Lobenswert ist, dass es durchaus erkennbare Fortschritte im Vergleich zum Vorgänger gibt, zu einem guten Ego-Shooter macht das *Covert Operations* aber noch nicht. Sie schlüpfen in die Rolle von Leutnant Jake Morche und sind Teil einer Spezialeinheit. Ihr Ziel ist es, einen Drogenboss in Kolumbien zu eliminieren. Wie das bei Drogenbossen so gang und gäbe ist, unterhält dieser eine kleine, bis an die Zähne bewaffnete Privatarmee. Jetzt könnten Sie auf den Gedanken kommen, man müsse taktisches Geschick beweisen, um diese schier unüberwindbare Aufgabe zu meistern. Weit gefehlt. Wie in den vorhergehenden Titeln der Spielreihe laufen Sie systematisch auf der Minikarte erscheinende Wegpunkte ab und erschießen, was Ihnen über den Weg läuft. Für Abwechslung beim Bleiverteilen sorgt das über 14 Waffen und Vehikel umfassende Waffenarsenal. Dennis Blumenthal

Info: www.city-interactive.com

DENNIS BLUMENTHAL

„Ich wartete auf bisschen R und R" – ich habe immer noch nicht kapiert, was mir dieser Satz aus der Einstiegsmission sagen soll. Macht aber nichts, denn das Spiel an sich ist so simpel, dass es jeder Affe versteht. Jemand, der für knappe 20 Euro neue Shooter-Action sucht und nicht viel erwartet, wird hier fündig.



PREIS/LEISTUNG	58%	AUSREICHEND
GRAFIK	63%	53%
SOUND	64%	
STEUERUNG	61%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Ego-Shooter
HERSTELLER		City Interactive/Dtp
PREIS		Ca. € 19,-
MINDESTENS		1,6 GHz, 512 MByte RAM, 1,6 GByte HD

»Neulich beim Pferdemetzger: „Hören Sie auf mit dem Essen zu spielen.“«

Unser Held Stefan von Kessel und ein Champion der Chaos-Legion treten in einem Duell gegeneinander an.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Champions-League



Böse Zungen munkeln, Echtzeit-Strategie ohne Basisbau sei wie eine Hochzeitsnacht ohne Frau. Nicht mit den Helden in *Mark of Chaos*!

Die Rattenmenschen stechen uns nieder! Nein, die Rede ist nicht von Redaktionskollegen beim Kampf um sauberes Geschirr zur Mittagszeit. Vielmehr machen uns gerade die Drecksviecher auf den Schlachtfeldern von *Mark of Chaos* alle. Als unser Imperial-Trupp friedlich durch die Schneelandschaft stampfte, griffen uns die Chaos-Krieger an. Jetzt desertiert die rechte Flanke unserer Armee in Panik, ein weiterer Soldatenverband sinkt auf dem blutgetränkten Hügel zu Boden. Wo sind denn unsere Helden? Aha! Der Krieger Stefan von Kessel und der namenlose Feuerzauberer kämpfen gerade auf der anderen Seite. Und bekommen gar nicht mit, wie sich ihnen ein riesiger axtschwingender Dämon nähert …

AB INS GEFECHT!

Wenn Sie aus Ostdeutschland kommen oder auf sonstige Weise zu den Menschen gehören, die mit Aufbau nichts anfangen können, haben Sie in *Mark of Chaos* Ihre helle Freude. Das Spiel verzichtet nämlich auf Kasernen, Fabriken, Verteidigungsanlagen und Co. und setzt allein aufs Geld. Das funktioniert folgendermaßen: Ihre Armee (unter der Fuchtel des Imperiums, der Hochelfen, des Chaos oder der Skaven) marschiert auf einer strategischen Karte durch vier Kapitel der *Warhammer*-typischen Gut-und-Böse-Geschichte. An speziellen Stellen, die als Kampfort gekennzeichnet sind, wechselt das Spiel in die Schlachtfeld-Ansicht. Hier hauen Sie dem gegnerischen Heer eins auf die Mütze, plündern anschließend die erlegten Feinde und rekrutieren mit der erbeuteten Kohle Verstärkung. Prinzipiell servieren *Rome* und *Medieval 2* dasselbe, nur eben mit einer strategischen Kruste versehen. Ob *Mark of Chaos* deshalb überhaupt noch Taktik-Ansprüche erhebt, beantworten wir mit einem glasklaren „Jein“.

HAU-DRAUF-TAKTIK

Einerseits frönen Sie dem strategischen Anspruch zwischen den Schlachten. Hier heilen Sie Ihre Truppen, kaufen neue Soldaten und Helden oder handeln mit Gegenständen und motzen Ihr Heer mit himmlischem Segen und irdischen Panzerungen auf. Vor jedem Gefecht stellen Sie eine Armee vorgegebenen Umfangs auf: mal nur drei einsame Helden, mal einige Hundert Einheiten gleichzeitig. Die Wahl der Soldaten will wohlüberlegt sein. Wenn Sie gegen Ungeheuer vom Schlage eines Helmut Kohl antreten (also zwei Stockwerke hoch und ebenso breit), sind Schützen hilfreich. Und wer bei Burgbelagerungen Leitern und Rammböcke vergisst, steht später hilflos vor der Mauer wie Kollege Brehme in der Zeit vor der Wiedervereinigung. Andererseits war's das schon mit der Taktik. Denn trotz etwa mehrerer möglicher Trup-

»Schmeckt nicht jedem: Ritter-Sport.«

Neben gewöhnlichen Fußtruppen verfügt jede Partei über Spezialeinheiten wie etwa diesen Troll. Solche Gegner sind besonders zäh.

»Betzenberg: Die Abwehr steht.«

Diese teufelsähnlichen Kreaturen überfallen die Elfen während einer Bergungsmission.

Die kräftigen Spezialeinheiten halten unserem Speerträger-Heer eine Zeit lang stand.

»Eurovision Song Contest 2006: Lordi schlägt Texas Lightning.«

Derartige Zweikämpfe dürfen Sie ignorieren, allerdings sahnen Ihre Helden dann nicht so viele Erfahrungspunkte ab.

»Akzeptiert nicht jeder: Rattenzahlung.«

Die Rattenmenschen greifen sehr schnell und in Gruppen an.

penformationen erlegen Sie die gegnerischen Viecher stets nach demselben Muster: Alle Einheiten in die Schlacht werfen, Reihenfolge egal. Während in vergleichbaren Spielen die Truppenstärken und -schwächen einem Schere-Stein-Papier-Prinzip folgen, fällt die Balance in *Mark of Chaos* dürftig aus. In der Praxis schmeißt der Gegner seine Heere auf Ihre vordere Einheit, Sie attackieren ebenfalls mit allen Mitteln und setzen ununterbrochen Spezialfähigkeiten Ihrer Helden ein (siehe Extrakasten unten). Das ist schon etwas öde ...

EINFACH SÜCHTIG!

Den Spielspaß rettet die Kurzweile. Selten dauern die Einsätze länger als zwanzig Minuten. Nach Erfüllung bestimmter Missionsziele (etwa Eroberung spezieller Punkte oder Vernichtung feindlicher Einheiten) entscheiden Sie die Runde zu Ihren Gunsten und wechseln zurück zur Strategie-Karte. Sowohl die Schlachten als auch die Aufgaben übersteigen nicht den Anspruch einer Jamba-Klingeltonwerbung. Da sie den Spieler jedoch mit Belohnungen reizen – neue Gegenstände für die Helden oder frische Ausrüstungsteile für die Armee etwa –, stellt sich schon nach kurzer Spielzeit ein ähnliches Suchtgefühl wie bei *World of Warcraft* ein: Nur noch diese eine Mission, nur noch ein Gefecht! Im Zusammenspiel mit der opulenten Optik fallen da die taktischen Defizite nicht mehr so ins Gewicht. Alexander Frank

Info: warhammer.deepsilver.com

Nicht so leichtfertig!

Neben einer Armee aus Orks oder Menschen hetzen Sie auch einige Helden durch das Schlachtfeld. Diese verfügen über besondere Fertigkeiten.


Hier züchten Sie die Fähigkeiten Ihres Helden hoch.

Spezialangriffe, Zauber, Attributsboni, Resistenzen – im Lauf der Kampagne wählt Ihr Held aus 21 Fertigkeiten. Die Erfahrungspunkte dafür erhält Ihr Recke auf dem Schlachtfeld. Je öfter er dem Gegner auf die Mütze haut, desto häufiger dürfen Sie im Fähigkeitenmenü herumfummeln. Übrigens: Alle Spezialoptionen gliedern sich in drei Kategorien: Kampf-, Gruppen- und Duellfertigkeiten. Die zuletzt Genannten setzen Sie in Zweikämpfen gegen feindliche Helden ein. Während eines Duells sind Sie nicht von anderen Einheiten angreifbar.

ALEXANDER FRANK



Mark of Chaos macht es genau richtig: Ich kloppe mir schnell einige Einheiten zusammen und stürze mich für eine Viertel- bis Halbestunde in die Schlacht, statt die Zeit für Basisbau oder so zu vergeuden. Andersrum wäre es ja auch langweilig. Stellen Sie sich vor, Sie müssten vor jedem Geschlechtsakt Ihre Partnerin mit einem Vorspiel wochenlang heiß machen! Unvorstellbar, oder? Deshalb ist *Mark of Chaos* mein Quickie der Strategie-Spiele. Nennen Sie mich ruhig ein Schwein, aber ich mag's eben unkompliziert.



Warhammer: Mark of Chaos

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	24. November 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Black Hole Entertainment
VERTRIEB	Deep Silver
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte, 3 GByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu sechs Spieler kommandieren Truppen in vier Schlachtfeldmodi.

PREIS/LEISTUNG	83%
GRAFIK	86%
SOUND	83%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	80%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Miese künstliche Intelligenz	- 6%
Wenig Taktik in den Kämpfen	- 5%
Klischeehafte Geschichte	- 4%
Die Armee erreicht die Höchststufe bereits nach kurzer Zeit	- 3%
Missionsziele schlecht erkennbar	- 1%
=	81%

SEHR GUT
Süchtig machendes Schlachtepos im faszinierenden *Warhammer*-Universum.

81% EINZELSPIELER

Die Postkartenansicht führt Ihnen die ganze Inselpracht vor Augen. Zum Siedeln wechseln Sie aber in die normale Perspektive.

»Westdeutschland vor dem Mauerfall.«

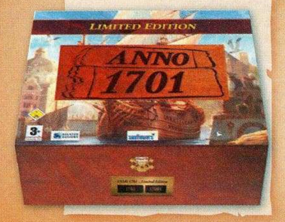
ANNO 1701

Die Pracht sei mit dir!



Schatztruhe

Was nach einem Sarg mit Jamba-Klingeltonwerbung auf dem Deckel aussieht, ist in Wirklichkeit die streng limitierte Ausgabe von *Anno 1701*. Die durchnummerierten Holztruhen beherbergen neben dem Hauptspiel einen *Anno*-Schlüsselanhänger aus Messing, diverse Postkarten, eine Soundtrack-CD sowie ein Buch mit über 100 Konzeptzeichnungen. Solche Beigaben fordern natürlich ihren Tribut: Angehende Insel-Eroberer legen für die Limited Edition knapp 90 Euro hin.



Träumten Sie schon mal von einer einsamen Insel? Dann schnappen Sie sich *Anno 1701*. Denn das Aufbau-Spiel ist besser als jeder Urlaub!

Die Stimmung kocht. Die versammelten Siedler auf dem Marktplatz tun ihre Unzufriedenheit kund. Verärgerte Stimmen durchdringen die Nacht. Das laute Murmeln der Menge zieht immer mehr Menschen ins Dorfzentrum. Die Masse flucht. Einige Bürger strecken der Statthalter-Statue Protestschilder entgegen. Andere buhen und pfeifen Ihr Denkmal aus. Der Gemütszustand der Einwohner im Inseldörfchen Rehlatingen sinkt unter den Meeresspiegel. Selbst die Gauklertruppe am Marktplatz kann die Laune der verärgerten Siedler nicht heben und zieht ob der drohenden Gewaltausbrüche von dannen. Dabei fing doch alles so wunderbar an!

EIN TEUFELSKREIS

Wie in den beiden Vorgängern dreht sich auch anno 1701 alles um die Besiedelung neuer Inseln. Zu Beginn des Spiels errichten Sie ein Kontor, stampfen die ersten Häuser aus dem Boden und schaffen eine Grundversorgung mit Nahrungsmitteln und Holz. Später gründen Sie weitere Produktionsstätten wie eine Ziegelei oder Erzschmelze, bauen Hopfen und Getreide an und sorgen für Bildung und ein Gemeinschaftsgefühl Ihrer Siedler – mithilfe von Kirchen, Schulen und Universitäten. Das Spielprinzip von *Anno 1503* und *1602* bleibt erhalten: Anfangs geben sich die ersten Einwohner mit Billigfraß und -stoff zufrieden, wenig später verlangen sie nach Tabak und Alkohol, im weiteren Verlauf schreien sie nach Edelsteinen, Pralinen und Parfüm. Damit Ihnen bei der Erfüllung solcher Bedürfnisse nicht die Kohle ausgeht, füllt der Mob dankend mit Steuergeldern die Staatskasse. Je mehr Begehren Ihr Völkchen an den Tag legt, desto teurer wird's für Sie. Je mehr Sie für die Verlangen Ihrer Untertanen blechen, desto befriedigter spazieren die Männ- und Weibchen durch die Straßen. Und dies resultiert wiederum in höheren Steuereinnahmen. Ein Kreislauf, der die Grundlage für ein Endlosspiel bietet und infolge schneller Erfolgserlebnisse süchtig macht.

WAS TUN AUF DER INSEL?

Wem das zu kompliziert wirkt, versucht sich in zehn abwechslungsreichen Szenarien. Mal bergen Sie einen Schatz der Azteken, mal greifen Sie einem ge-

Seeschlachten gehören zu den optischen Leckerbissen von *Anno 1701*. Hier verdrängen unsere Schiffe die feindliche Flotte.

»Zugebaut: Bodensee.«

»Need for Speed: Bootfahren.«

Die Dorfstatue in der Mitte spiegelt die Stimmung der Einwohner wider. Strahlt das Denkmal, floriert Ihre Siedlung.

»Sparen an der Ausrüstung: Blauhelmsoldaten.«

Militärische Feldzüge sind zwar ein fester Bestandteil von *Anno 1701*, sehen jedoch hässlich aus und machen kaum Spaß.

scheiterten Statthalter unter die Arme und bügeln seine Fehler bei der Stadtplanung aus. Oder Sie versorgen eine Delegation mit extravaganten Köstlichkeiten wie Tigerragout oder Elefantenschnitzel. Der Schwierigkeitsgrad variiert. Während Sie in der ersten Mission lediglich einige Gebäude hochziehen, besiedeln Sie später ganze Inselketten, erschließen Handelsrouten und knüpfen diplomatische Beziehungen. Da jedes Szenario ein fest vorgeschriebenes Ziel hat (etwa Besitz von Kakao oder Bärenfleisch), schließt die Mission irgendwann unabhängig von Ihrer finanziellen Bilanz ab. Anders bei einer Endlospartie: Hier spielt die Knete eine wichtige Rolle. Schließlich soll Ihre Siedlung möglichst lange wachsen und gedeihen. Und vielleicht auch die Unabhängigkeit von dem wachsamen Auge der Königin erreichen. Die Dame passt nämlich genau auf Ihr Treiben auf und drängt Ihnen bei einer eventuellen Pleite eine Ladung Gold auf. Doch umsonst ist nichts. Wenn Sie durch den ständigen Ausbau und die Erforschung neuer Technik endlich Ihre Unabhängigkeit erreichen, fordert die Queen ihren Tribut und schickt bei einer Verweigerung ihre Kriegsflotte vorbei. Ein weiteres Spielziel erreichen Sie durch ein Bündnis mit den Piraten. Der Freibeuter Ramirez handelt mit jeder erdenklichen Ware. Jetzt stehen Sie vor einer schwierigen Aufgabe: Versenken Sie Ramirez' Schiffe oder Ihr Ansehen? Denn wenn Sie mit Ramirez Geschäfte machen, verschlechtert sich Ihr Ruf bei den Mitbewerbern. Apropos: Bis zu drei computergesteuerte Mitspieler siedeln mit Ihnen um die Wette. Jeder der insgesamt zwölf Kontrahenten verfügt über eine eigene Persönlichkeit und Spielweise. Die gutmütige Agatha von Thielen etwa macht Ihrem Bürgermeister oft Geldgeschenke, Abenteurer Randolph McCrane spielt hingegen ausgewogen und verhält sich Ihrem Herrscher gegenüber deshalb recht neutral. Der Fürst Igor Yegorov erweitert sein Territorium auf recht aggressive Weise und rückt Ihnen schon bei kleinsten Konflikten mit seinen Truppen auf die Pelle. Diese brennen innerhalb weniger Minuten Ihre Siedlung nieder und schlagen alle Einwohner tot. Typisch Russen eben!

KRIEG IST DOOF!

Damit Ihre Städte solchen Angriffen standhalten, ziehen Sie rundherum schützende Mauern hoch. Wenn Sie dagegen selbst einen Kontrahenten in den Krieg treiben wollen, bilden Sie im Wachhaus Militäreinheiten aus sieben Truppentypen aus. Zur Wahl stehen Milizen, Grenadiere, Pikeniere, Dragoner, Lanzierer, Haubitzen und Mörser. Die zuletzt Genannten gehören zur Artillerie und eignen sich hervorragend zur Zerstörung von Gebäuden. Allerdings gehört der Militärteil von *Anno* zu den unspektakulärsten Momenten des ganzen Spiels. Während sich Flora und Fauna der Inselwelten mit sich im Wind wiegenden Bäumen und aus dem Wasser hüpfenden Delfinen bildhübsch präsentieren, sehen die Pixelsoldaten wie ausgekotzt aus. Klingt übertrieben? Vielleicht. Aber beeindruckend sind die Kämpfe in *Anno 1701* nicht. Vielmehr wirken sie wie ein lahmer Aufguss des gelun-

Testlogbuch
Anno 1701

Das Spiel zieht sogar Anti-Aufbau-Strategen an.

ALEXANDER FRANK



DONNERSTAG, 5.10.2006 | 14:11 Uhr
Vizechef Joachim Hesse nähert sich meinem Schreibtisch. Ich tippe sofort ziellos auf der Tastatur herum und erwecke damit einen beschäftigten Eindruck. Hilft nichts! Seine Frage „Du kommst doch ursprünglich aus Russland. Dann verstehst du doch was von Wirtschaft und Aufbau, oder?" quittiere ich mit einem trockenen „Nein, Joachim, ich will nicht *Anno 1701* testen!" Doch schon verzieht er sich wieder: „Sechs Seiten sind für dich reserviert." Ich wünsche ihm insgeheim Hämorrhoiden.

FREITAG, 6.10.2006 | 13:15 Uhr
Die ersten *Anno*-Missionen meistere ich mit links und wundere mich, warum mein virtueller Statthalter niemals pleite geht und wieso in den Siedlungen keine Bürgerkriege entflammen. Liegt wohl an der verständlichen Einführung, mit der sogar aufbaufaule Ossis das Spielprinzip nach wenigen Minuten verinnerlichen ... Joachim Hesse muss nach der Mittagspause zum Arzt. Muaha! Hoffentlich hat er Elephantiasis.

MITTWOCH, 11.10.2006 | 19:54 Uhr
Anno macht süchtig! Je weiter sich der Wirtschaftskreislauf ausdehnt, desto motivierter verwalte ich meine Städte. Ich vergesse sogar die tägliche Pizza-Mahlzeit und errichte stattdessen virtuelle Dörfer. Stunden später ist meine Calzone verschwunden und Kollege Gürnth reibt verdächtig seine Wampe. Ich wünsche ihm insgeheim einen Tripper.

DONNERSTAG, 19.10.2006 | 10:47 Uhr
Das Endlosspiel von *Anno 1701* macht seinem Namen alle Ehre. Ich will gar nicht mehr aufhören! Aber ich muss. Hesse drängt mit der Artikelabgabe. Wenn der Test bis morgen nicht fertig ist, verlegt er mein Büro in die Herrentoilette. Wo ich doch nach letzter Beförderung endlich aus dem Verlagskeller raus durfte! Ich wünsche ihm nichts mehr, weil mir die Krankheiten ausgehen. *[Wie wär's mit einer Geschlechtsumwandlung?/Anm. von hfr.]*

FREITAG, 20.10.2006 | 22:04 Uhr
Der Artikel ist fertig. Schon kommt der nächste Job. Ich muss zur *S.T.A.L.K.E.R.*-Präsentation in die Nähe von Tschernobyl fliegen (Vorschau ab Seite 52). Ein strahlender Empfang ist mir dort sicher. Ich wünsche mir insgeheim, dass mir niemand Hodenkrebs wünscht.



GUTE ZEITEN

Der hohe Detailgrad von *Anno* erfreut das Spielerauge.

SCHLECHTE ZEITEN

Die Schlachten bieten kaum taktische Möglichkeiten.

genen Aufbauteils: Hässliche Klötzchen bewegen sich durch die Landschaft und stechen mit ihren Schwertern(!) Gebäude nieder. Genauso bieder spielen sich die taktischen Möglichkeiten im Kampf. Zwar nehmen Ihre Truppen auf Befehl verschiedene Formationen ein, die Schlachten entscheidet jedoch – Überraschung – die Truppengröße. Lediglich die Seekämpfe sehen nett aus, fordern aber kaum Ihre Hirnmuskeln. Sind vielleicht gerade deswegen über 35 Prozent der *Anno*-Spieler weiblich?

AUFGESTIEGEN UND FALL

Viel mehr als die kriegerischen Auseinandersetzungen macht Ihnen jedoch Ihr eigenes Volk zu schaffen. Zurück zur Ausgangssituation in Rehlatingen: Vor den Unruhen stiegen unsere Pioniere dank Kirche und Stoffe zu den Siedlern auf. Die Steuereinnahmen ermöglichten uns weitere Ausbaustufen unseres Städtchens. Zuerst musste eine Schule her. Mit vier Mausklicks platzierten wir das Gebäude inmitten der Siedlung und verbanden es mit unserem Straßennetz. Das Glaubensbedürfnis unserer Untertanen war gesättigt, dafür stieg ihr Durst. Alkohol musste her. Also pflanzten wir zwei Hopfenfelder an und errichteten anschließend eine Brauerei. Als die alkoholisierten Bewohner nun auch was zum Rauchen wollten, standen wir vor einem neuen Problem: Unsere Tabakplantage lieferte keine Ernte. Ein Blick auf die Inselstatistik verriet den Grund. Getreide, Hopfen und Blumen wuchsen hier sehr wohl, exotischere Sachen wie Tabak, Zuckerrohr oder Kakao suchten wir aber vergeblich. Gut, dass wir auf die Hilfe der freien Händler zurückgreifen konnten. Diese segeln unser Kontor regelmäßig an und handeln automatisch mit Gütern, die wir vorher festlegen. Da wir als PC ACTION-Redaktion die Hopfenplantagen im Überfluss angebaut haben (wenigstens virtuell wollen wir uns gehen lassen), verscherbelten wir den überflüssigen Alk an den Händler. Eine weitere Ladung nahm uns der Russe Yegorov ab. Jetzt hatten wir genug Mittel im Tausch gegen den Tabak und bestellten davon gleich 60 Tonnen. Die nächsten Händlerschiffe lieferten brav das Zeug bei uns ab. Unsere Siedler qualmten eine nach der anderen, fühlten sich mit einer Kippe wie Minderjährige auf der Schultoilette sehr elitär und stiegen zur nächste Stufe auf. Fortan hausten in Rehlatingen Bürger! Mit Stolz blicken wir auf unsere Siedlung herab und bewundern die schönen Gebäude, Markthäuser und Kirchen. Ein Glück, dass wir keinen Vulkan auf der Insel haben. Unseren Mitbewerber Yegorov hat's nämlich erwischt. Auf einer seiner Inseln bricht ein Feuer speiender Berg aus. Die heiße Lava steckt die umliegenden Häuser in Brand. Insgeheim lachen wir den Russen aus. Doch plötzlich sucht uns selbst eine der sechs Katastrophen heim: die Pest. Ein Totenkopfsymbol markiert die Hälfte unserer Wohnhäuser. Auch unser Kontor ist befallen. Sofort verkünden die Mitspieler, mit Rehlatingen keinen Handel treiben zu wollen, und meiden fortan unsere Anlegestelle. Und hier nimmt das Unheil seinen Lauf: Die Tabaklieferung gerät ins Stocken, die lokalen Vorräte gehen zur Neige. Und was macht ein Raucher auf Entzug? Richtig, er dreht durch. So auch unsere Bevölkerung. Sie demonstriert vor unserem Denkmal gegen unsere Unfähigkeit. Zu Recht! Schließlich haben wir vollkommen vergessen, einen Medikus in die Siedlung einziehen zu lassen. Wer gebietet jetzt der Pest Einhalt? Auf der linken oberen Bildschirmecke rattert ein Zähler nach unten. Wo vor zwei Minuten noch stolze 800 Bewohner waren, zählt die Anzeige nur noch 660 ... 640 ... 620! Mist, die Seuche rafft alle unsere Bürger dahin! Gerade noch rechtzeitig platzieren wir einen Medikus mitten in die Stadt. Doch der Arzt braucht Zeit. Und die haben wir nicht!

ENDE GUT, ALLES GUT

Unsere Bürger sind also krank und haben nichts zum Qualmen. Deshalb ziehen sie mit Fackeln durch die Straßen und brennen öffentliche Einrichtungen nieder. Ein wahrer Aufstand! In solchen Momenten blutet Ihr Herz ob der schönen Siedlungseinrichtung. Doch uns fällt eine Lösung ein. Wir laden unsere letzten Holz-, Werkzeug- und Ziegelvorräte auf ein Schiff und segeln quer durchs offene Meer auf der Suche nach einer brauchbaren Insel. Direkt im Süden entdecken wir ein Eiland, auf dem sich Tabakpflanzen ernten lassen. Nichts wie hin! Kontor aufschlagen, zwei Tabakplantagen, eine Tabakverarbeitung. Kurze Zeit später verlädt ein Männchen die Ware mit einem Schubkarren an Bord des Schiffes. Ab nach Hause! In



So spielt sich *Anno 1701*

Bevor sich Ihre Siedlung zum wahren Urlaubsparadies entwickelt, haben Sie als Statthalter alle Hände voll zu tun. Wir zeigen Ihnen, wie eine funktionierende Inselwelt aussieht.

LEHMGRUBE
Lehm zählt zu den natürlichen Vorkommen in *Anno 1701*. Damit stellen Sie Ziegel her, die Sie für fortgeschrittene Bauoptionen benötigen.

WERFT
Erst auf der Stufe Siedler dürfen Sie eine Werft an die Ufer setzen. Diese stellt Entdecker-, Kurier-, Handels- und Kriegsschiffe her.

KONKURRENZ
Ihre Mitspieler erkunden wie Sie die *Anno*-Welt. Haben Sie kein gutes Verhältnis zu dem Nachbarn, greift seine Galeere Sie schon mal an.

FREMDES LAND
Diese benachbarte Insel gehört einem Konkurrenten. Wenn wir wollten, könnten wir also Ostraumerweiterung betreiben.

HOPFEN
Damit Ihre Bevölkerung nicht verdurstet, bauen Sie Hopfen oder Zuckerrohr an. Die Ernte verarbeiten Sie später zu Alkohol.

SANDUFER
An diesen sandigen Ufern schlagen Sie Ihr Kontor auf. Aber Vorsicht: Auch die unliebsame Konkurrenz strandet gerne auf Ihrer Insel.

HÄNDLER
Der freie Händler beliefert Sie mit Waren und kauft Ihnen auch Ihr überflüssiges Zeug ab. Manchmal meidet er Sie, etwa bei Pestbefall Ihrer Siedlung.

VULKAN
Vulkanausbrüche gehören neben Pest, Rattenplage, Feuer, Wirbelsturm und Erdbeben zu den sechs Naturkatastrophen. Diese können Sie nicht abwenden.

FEUER FREI
Obwohl der Vulkan mittlerweile keine heiße Lava mehr verspritzt, brennen hier einige Häuser. Das Kontor am Ufer hat es ebenfalls erwischt.

DORFZENTRUM
Das Dorfzentrum ist Dreh- und Angelpunkt einer jeden Siedlung. Hier erhalten Sie von Ihren Bürger stets Rückmeldungen über ihre Zufriedenheit.

MARKTHAUS
Markthäuser dienen zweierlei Zwecken. Sie erweitern Ihren Einflussbereich und horten für Ihre Bevölkerung Ressourcen wie Nahrung und Werkzeug.

LEERES LAND
Manche Gebiete bleiben leer. Entweder aufgrund von Hindernissen wie Bergen, oder weil der Bereich nicht in Ihrer Einflusszone liegt.



Sind die Einwohner unzufrieden, schwebt ein Blitzsymbol über den Häusern. Gute Fürsten sollten hier schleunigst etwas ändern.

Rehlatingen gelangt der Stoff an die umliegenden Markthäuser. Die Bevölkerung beruhigt sich. Der Medikus versteht auch sein Handwerk und heilt die letzten Erkrankten. Nach einer kurzen Wiederaufbauphase schließen Händler und Mitspieler wieder Geschäfte mit Ihnen. Das Leben geht weiter!

FIESE TRICKS

Genau solche Momente machen die *Anno*-Faszination aus: Dutzende kleine Details, um die sich der Spieler kümmern muss, damit seine Wirtschaft weiterhin floriert. Die Produktionsketten, die diplomatischen Beziehungen, die Missionen von den freien Händlern – *Anno 1701* macht all das einen Tick besser, was den angehenden Statthalter schon bei seinen Vorgängern zu begeistern wusste. Die wenigen Kritikpunkte neben dem Alibi-Militärteil: Eine zusammenhängende Kampagne fehlt. Die Einzelszenarios fallen zwar abwechslungsreich aus, allerdings dienen sie lediglich der Vorbereitung auf das Endlosspiel. Hier hätte der Entwickler Related Designs locker eine gute Geschichte spinnen können. Gerade deshalb stellt sich nach einiger Zeit ein gewisser Abnutzungseffekt ein, sobald man alles gesehen und alle Stufen erreicht hat. Jedoch rettet der Mehrspielermodus den Wiederspielwert. Dort liefern sich bis zu vier Hobby-Fürsten Wirtschaftskriege im Endlosszenario. Besonders spaßig fallen dabei gemeine Einheiten wie Demagogen, Diebe oder Giftmischer aus. Diese Spezialeinheiten schicken Sie in das feindliche Dorfzentrum. Nach etwas Zeit entfalten sie ihre volle Wirkung. Ein Demagoge hält durch flammende Reden die Arbeiter vom Job ab, ein Dieb bereichert Ihre Staatskasse, ein Giftmischer verunreinigt das Trinkwasser. Und wenn Sie es richtig krachen lassen wollen, platziert ein Bombenleger einen Sprengsatz im Dorfzentrum des Feindes. Fies? Ja! Aber genau solche Spielereien bescheren Ihnen im Jahre 1701 die größte Freude! Alexander Frank

Info: www.anno1701.com

ALEXANDER FRANK



An der typischen Krankheit der Aufbau-Strategie leidet *Anno 1701* auch: den Leerlaufphasen. Das sind Momente im Spiel, in denen Sie alle Strukturen auf die derzeit mögliche Stufe hochgezüchtet haben und nur darauf warten, bis Ihnen im Laufe der Zeit automatisch neue Bauoptionen zur Verfügung stehen. Während dieser Wartezeiten widmen Sie sich sinnvollen Dingen des Alltags, etwa Geschwister quälen, Hausaufgaben abschreiben oder Onanieren. Allerdings beschränken sich diese Zwangspausen auf ein Minimum. Denn je weiter Sie voranschreiten und je mehr Inselbewohner Ihre Dorfstatue anbeten, desto mehr gibt es zu tun: Aufbau, Aufträge, Angriffskriege. Hier hat Related Designs die Konkurrenz weit hinter sich gelassen. Klasse!

ANDREAS BERTITS



Wenn ich mich nach einem harten Arbeitstag entspannen will, spiele ich eine Runde *Anno 1701* oder lasse mir von meiner Frau einen Blasen- und Nierentee kochen. Hat sie dazu keine Lust, schaue ich den kleinen Kerlchen bei ihrem Treiben zu und fühle mich wie der liebe Gott, der seine Untertanen beobachtet. Dass es aber keine Kampagne mit interessanter Geschichte gibt, finde ich wirklich traurig. Immerhin muss ich mir ja auch jeden Tag die Lebensgeschichte meiner Kollegen anhören. Wie dem auch sei, *Anno 1701* ist einfach das perfekte Spiel für deutsche Aufbau-Strategen. Es sieht klasse aus, hat enormen Tiefgang und eine gewisse Komplexität, die den Deutschen wohl durch jahrelangen Umgang mit Behörden ins Blut übergegangen ist.

Vergleich

***Anno 1701* ist in jeder Hinsicht besser als seine beiden Vorgänger. Aber wie schneidet das Spiel gegen aktuelle Genre-Konkurrenten ab?**



Anno 1701

+ ATMOSPHÄRE Die Welt von *Anno* strotzt nur so vor Detailverliebtheit. Ein prächtiger Soundtrack untermalt die Atmosphäre.

– KOMPLEXITÄT *Anno* richtet sich an den Massenmarkt und geht nicht so sehr in die Tiefe wie seine Genre-Konkurrenz.

+ BEDIENUNG Dank klug entworfener Benutzeroberfläche kommen selbst DVD-Rückspuler problemlos mit *Anno* klar.

– GESCHICHTE Zehn nicht zusammenhängende Minimissionen. Ansonsten toben Sie sich im Endlosspiel aus.





Die Siedler 2: Die nächste Generation

– ATMOSPHÄRE Ihre Siedler geben Ihnen kaum Feedback. Auf Dauer wirkt die Umgebung zu distanziert.

+ KOMPLEXITÄT Die Wuselmännchen verlangen Ihnen bei der Planung der Weg- und Transportsysteme einiges ab.

+ BEDIENUNG Die vereinfachte Bedienung des Original-*Siedler* geht sofort in Fleisch und Blut über.

– GESCHICHTE Die Frauen der Siedler sind verschwunden. Sie suchen nun die Weibsbilder. Nicht besonders interessant.

83% EINZELSPIELER



Caesar 4

+ ATMOSPHÄRE Wechselndes Wetter, Tag- und-Nacht-Zyklus: Die Atmosphäre steht der von *Anno* in nichts nach.

+ KOMPLEXITÄT Ihre Bürger stellen deutlich höhere Ansprüche an den Statthalter als in *Anno 1701*. Sehr komplex!

– BEDIENUNG Nicht nur komplex, sondern auch kompliziert. Die verschachtelten Menüs sind nichts für Einsteiger.

– GESCHICHTE In drei Kampagnen lernen Sie die Geschichte Roms kennen. Das fesselt Sie allerdings nicht lange.





Anno 1701

PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 26. Oktober 2006

GENRE	Aufbau-Strategie
ENTWICKLER	Related Designs
VERTRIEB	Sunflowers
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,2 GHz, 512 MByte RAM, 64-MByte-Grafikkarte, 3,5 GByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zwei bis vier Teilnehmer legen Siegbedingungen für das Endlosspiel fest.

PREIS/LEISTUNG	89%
GRAFIK	90%
SOUND	91%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	86%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Militärmodus nagt an der Spielatmosphäre	- 5%
Zusammenhanglose Szenarien	- 4%
Güter niedriger Stufen mit der Zeit nutzlos	- 2%
Anfangs häufige Leerlaufphasen	- 1%

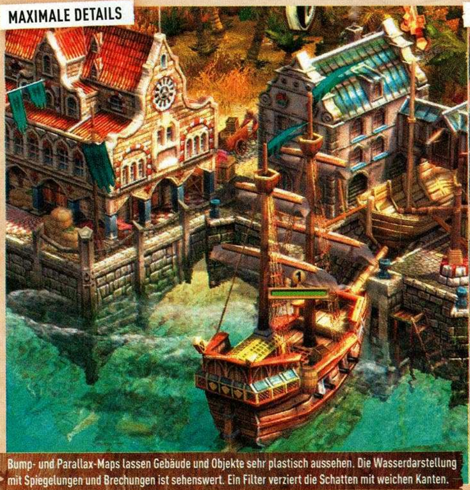
SEHR GUT
Würdiger Nachfolger der beiden *Anno*-Klassiker und das derzeit beste Aufbauspiel.

88% EINZELSPIELER

Prüfstand: Anno 1701

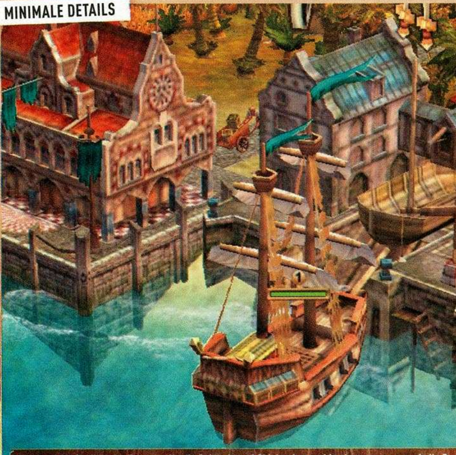
Das Markenzeichen des dritten *Anno*-Teils sind die vielen grafisch beeindruckenden Details. Quelle der opulenten Optik ist die RD3D-Engine, ein Grafik-Triebwerk der technischen Oberklasse, das Ihrer Hardware Höchstleistungen abverlangt.

MAXIMALE DETAILS



Bump- und Parallax-Maps lassen Gebäude und Objekte sehr plastisch aussehen. Die Wasserdarstellung mit Spiegelungen und Brechungen ist sehenswert. Ein Filter verziert die Schatten mit weichen Kanten.

MINIMALE DETAILS



Nicht nur die Qualität der Texturen für die Gebäude und Objekte hat rapide abgenommen, auch die Darstellung des Terrains und des Wassers ist simpel. Außerdem fehlen die Objekt- und Figurenschatten.

Tuning-Tipps

Um *Anno 1701* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- 4 Gigahertz oder Zweikern-Prozessor (Core 2 Duo E6400/Athlon 64 X2 4200+)
- 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT

Mit 2,5 GHz, 1.024 MByte Arbeitsspeicher und Radeon 9600 XT/Radeon X800 Pro/GT sollten Sie:

- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Unter „Texturqualität", „Effektqualität" und „Terrainqualität" jeweils „Niedrig" wählen
- Die Schatten und die Schattenfilterung deaktivieren
- Bei den Optionen „Wassereffekte" „Niedrig" und „Objektqualität" „Aus" einstellen
- Die Wasserspiegelungen und -brechungen, das Normalmapping, die Posteffekte und die Figuren-Anzeige ausschalten

Mit 3,5 GHz, 1.024 MByte Speicher und Geforce 6800 GT/ Radeon X1800 GTO sollten Sie:

- Als Bildschirmauflösung 1.024x768 wählen
- Bei „Texturqualität" und „Terrainqualität" „Hoch" und bei „Effektqualität" „Mittel" wählen
- Die Schatten an- und den Schattenfilter ausschalten
- Die „Wassereffekte" auf „Mittel" und die „Objektqualität auf „Hoch" stellen
- Die „Wasserspiegelung" und „Wasserbrechung" sowie „Figuren-Anzeige" deaktivieren
- Die Optionen „Normalmapping", „Posteffekte" und „Bloom" einschalten

Mit einem Athlon X2 4600+/Intel Core 2 Duo 6400, 2.048 MByte Speicher und Geforce 7900 GTX/Radeon X1900 XTX sollten Sie:

- Eine Auflösung von 1.280x1.024 einstellen
- Bei allen Optionen die höchstmögliche Einstellung wählen
- Das Anti-Aliasing auf „4" sowie den anisotropen Filter auf „8" setzen

Das Grafik-Optionsmenü von *Anno 1701*

1 Texturqualität: Texturen mit einer geringen Auflösung und ohne Normal-Maps sind nur bei sehr schwachen Grafikkarten zu empfehlen.

2 Effektqualität: Die sehenswerten Partikeleffekte kosten Prozessor-Rechenleistung. Daher erst ab 2,5 Gigahertz auf „Mittel" und mit einem Athlon 64 4000+/X2 4200+ oder Core 2 Duo 6400 auf „Hoch" stellen.

3 Terrainqualität: Die Einstellung „Niedrig", bei der die Qualität der Bodentexturen sichtbar abnimmt und das Gras sowie die Büsche verschwinden, entlastet Prozessor und Grafikkarte gleichermaßen.

4 Schatten/Schattenfilterung: Für die Darstellung der ungefilterten Schatten ist bereits eine Geforce 7600 GT ausreichend leistungsstark.

5 Posteffekte/Bloom: Für den Überstrahl- sowie den Tiefenunschärfe-Effekt im Postkarten-Modus benötigen Sie eine 7900 GT/X1900 XT.

6 Wassereffekte/Wasserspiegelung/-brechung: Spielen Sie mit einem leistungsschwachen 3D-Beschleuniger (Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro/XT), verzichten Sie auf eine hochwertige Wasserdarstellung.

7 Objektqualität: Reduzieren Sie die Zahl der Polygone für Objekte und Figuren, wenn Ihre Rechenzentrale mit weniger als 3.500 Megahertz taktet.

8 Figuren-Anzeige: Schwächelt Ihr Prozessor, schalten Sie diese Option aus. In der niedrigsten Zoomstufe werden dann keine Figuren angezeigt.



Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Nee, lass ma! · Mies · Noch okay · Okay · Gut · Sehr gut · Optimal

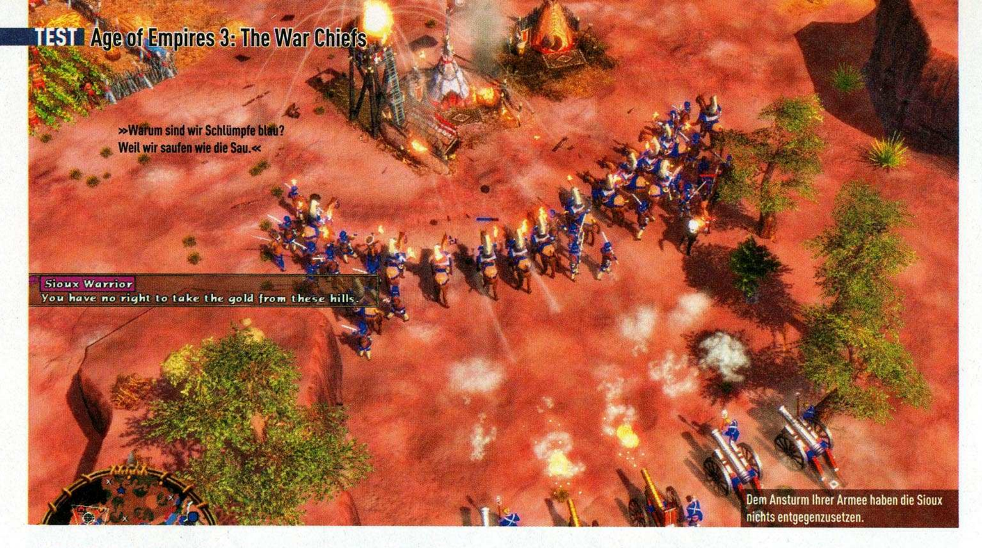
GRAFIKKARTEN ▶		EINSTEIGER-PC		AUFSTEIGER-PC		SPIELER-PC		HIGH-END-PC	
		Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro		Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT		Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO		Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX	
▼ PROZESSOREN		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024 (Qualitätsmodus*)
Ab 2 GHz	Min. Details	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut
	Max. Details	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Mies	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies
Ab 2,5 GHz oder XP 2500+	Min. Details	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Optimal	Sehr gut
	Max. Details	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Mies	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay
Ab 3 GHz oder XP 3000+	Min. Details	Optimal	Gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Mies	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay	Gut	Okay
Ab 3,5 GHz oderAthlon 64 3500+	Min. Details	Optimal	Gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Mies	Nee, lass ma!	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut
Ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 4000+/X2 3800+	Min. Details	Optimal	Gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Mies	Nee, lass ma!	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Optimal	Optimal

RAM

256 MByte	512 MByte
1.024 MByte	2.048 MByte

LEISTUNGSMERKMALE

Da gerade in niedrigen Zoomstufen sehr viel Geometrie zu berechnen ist, benötigen Sie für ein ruckelfreies Spielvergnügen mit allen Details einen Athlon 4000+/P4 3,6 oder besser einen Zweikern-Prozessor wie einen Athlon 64 X2 4200+ oder Core 2 Duo E6400. Zusätzlich sollten eine flotte 3D-Karte wie eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT sowie zwei Gigabyte Speicher in Ihrem PC stecken.

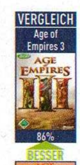


Dem Ansturm Ihrer Armee haben die Sioux nichts entgegenzusetzen.

AGE OF EMPIRES 3: THE WAR CHIEFS

Zelt regiert die Welt

VERGLEICH



Age of Empires 3 86%
BESSER
SCHLECHTER
Age of Empires 2 80%

Eine neue Partei zieht in den Kampf: die Indianer. In einer generationenübergreifenden Geschichte treten Sie den Engländern entgegen.

Welcher Jugendliche wischte nicht heimlich eine Träne aus den Augenwinkeln, als Apachenhäuptling Winnetou ins saftige Gras der Prärie biss und in die ewigen Jagdgründe ritt? Cowboy- und Indianerspiele faszinieren Jungs genauso wie Erwachsene spannende Western mit John Wayne und Clint Eastwood lieben. Fans des Western-Genres freuen sich also besonders über das neue *Age of Empires 3*-Add-on *The War Chiefs*, das Sie in zwei Kapiteln in die Zeit des Wilden Westens versetzt. Während Sie sich zunächst in der Rolle von Nathaniel Black mit den Indianern in den Krieg stürzen, finden Sie sich später als dessen Enkel Chayton wieder.

ROT HAUT

Wie der Name des Add-ons vermuten lässt, spielen die amerikanischen Ureinwohner eine große Rolle. Die Irokesen etwa prahlen nicht nur mit ihrer Früh-Punk-Frisur, sondern legen auch gern eine flotte Sohle aufs Parkett, respektive den Prärieboden. Tanzen die Rothäute um ein Lagerfeuer, schalten sie damit besondere Fähigkeiten frei, die sie beispielsweise schneller Getreide ernten lässt. Auch die Sioux machen im Spiel ihre Aufwartung und rücken den Feinden mit berittenen Kriegern auf die Pelle. Die dritte Partei sind die Azteken, die im Kampf doppelte Erfahrungspunkte erhalten.

SPANNENDE GESCHICHTSSTUNDE

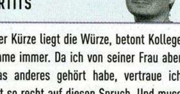
Wer genau sind denn dieses Mal die Feinde? Die Engländer natürlich! Um von diesen die Unabhängigkeit zu erlangen, ziehen Indianer und Kolonisten gegen die Unterdrücker von der Insel in den Krieg – ein interessantes Szenario. Die Geschichte sorgt für spannende Momente, am eigentlichen Spiel hat sich aber nichts geändert. Wie im Hauptspiel bauen Sie genretypisch eine Basis auf, sammeln Rohstoffe, schicken ausgebildete Krieger in die Schlachten. Optisch ist alles gewohnt beeindruckend in Szene gesetzt. Die Titel gebenden „War Chiefs" (Indianerhäuptlinge) treten natürlich auch auf. Diese Helden besitzen spezielle Fähigkeiten und erhöhen beispielsweise die Lebenspunkte umherstehender Kämpfer – nützlich für schwierige Auseinandersetzungen. Erwarten Sie von den Missionen aber nichts Spektakuläres – doch Standardkost schmeckt ja bekanntlich auch. Andreas Bertits

Info: www.ageofempires3.com

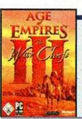


Mit einem Tanz um das Lagerfeuer schalten die Indianer Spezialfähigkeiten frei.

ANDREAS BERTITS



In der Kürze liegt die Würze, betont Kollege Brehme immer. Da ich von seiner Frau aber etwas anderes gehört habe, vertraue ich nicht so recht auf diesen Spruch. Und muss sagen, dass *War Chiefs* eine längere Spielzeit gutgetan hätte. Auch hätte ich mir die Missionen abwechslungsreicher gewünscht. Trotzdem ist es sehr spaßig, mit Indianern umherzureiten, ein Tänzchen ums Lagerfeuer zu wagen und die interessante Geschichte um Nathaniel Black und seinen Enkel Chayton zu verfolgen.



Age of Empires 3: The War Chiefs

PREIS	Ca. € 28,-
TERMIN	27. Oktober 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Ensemble Studios
VERTRIEB	Microsoft
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,4 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Windows XP, *Age of Empires 3*

MEHRSPIELER-OPTIONEN
8 Spieler im Deathmatch- oder Vorherrschafts-Modus; 1 Spieler pro CD

PREIS/LEISTUNG	74%
GRAFIK	87%
SOUND	76%
STEUERUNG	89%
MEHRSPIELER	86%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Teilweise eintönige Missionen	- 7%
Etwas langatmige Aufbauphase	- 3%
Zu niedriger Zoom-Faktor	- 3%
Leichte KI-Probleme	- 3%

SEHR GUT
Kurzes Add-on mit gleichförmigen Missionen, aber interessanter Geschichte.

84% EINZELSPIELER

Microsoft Flight Simulator X



Auf diesem Bild erkennen wir den neuen Airbus 320 beim Steigflug.

Fluglotsen, Simulationsfreunde und Flugzeugentführer freuen sich: In Microsofts neuestem Flugsimulator fühlen sich endlich nicht nur ausgebildete Piloten wohl. Auch für Einsteiger bietet der *Flight Simulator X* eine Menge. Doch vor den Spielspaß hat der berüchtigte Microsoft-Gott die Installation von 15 Gigabyte Daten gesetzt. In den vollen Genuss des Spiels kommen Sie nur mit einer Aktivierung des Produktschlüssels. Nach dem Spielstart steht Ihnen neben dem obligatorischen Freiflug die erste Neuerung ins Haus: der Missions-Modus. Ihre Aufgaben: Stars abholen, Bohrinselbesatzung retten oder dem Red-Bull-Air-Race-Team beitreten. Vom Anfänger bis zum Flugprofi ist jeder gefordert. Keine Lust auf Missionen? Dann schnappen Sie sich ein Flugzeug und gehen ins freie Spiel. Hier bestimmen Sie das Wetter und anderen Schnickschnack. Grafisch ist das Spiel beeindruckend, lediglich bei niedriger Flughöhe fallen – außerhalb von Großstädten – Texturpatzer auf. Neben der normalen Version gibt es die Professional Edition, die mehr Flugzeuge, Flugplätze, Mehrspieler-Optionen sowie mehr und detailliertere Städte bietet. Flugzeugfreunde mit dickem Rechner greifen ohne Reue zur teureren Version. Christian Gürnth

Info: www.fsinsider.com

		SEHR GUT
PREIS/LEISTUNG	71%	85%
GRAFIK	83%	
SOUND	79%	
STEUERUNG	83%	
MEHRSPIELER	74%	EINZELSPIELER
GENRE		Flugsimulation
HERSTELLER		Microsoft
PREIS		Ca. € 45 (Normal) Ca. € 60 (Pro),-
MINDESTENS		1 GHz, 256MByte RAM, WinXP

1914: Die Schalen des Zorns



Unser U-Boot nähert sich einem feindlichen Handelsschiff.

Wenn es darum geht, mit riesigen, rohrähnlichen Geräten in nasse Gefilde einzutauchen, wird jeder PC ACTION-Redakteur hellhörig – denn das kennt er nur zu gut. Da es sich allerdings nicht um einen neuen Film von Pornokönigin Kyra Shade, sondern um eine U-Boot-Simulation im Ersten Weltkrieg handelt, verflog das Interesse schneller als der Staub nach 9/11, auch weil der Einstieg relativ zäh verläuft. Gut: Die weitreichenden Optionen ermöglichen es Ihnen, den Realitätsgrad nach Wunsch einzustellen. Sie wollen echte U-Boot-Bedingungen mit Batterieschwund, Torpedofehlern und einem angemessenen gegnerischen Fahrverhalten? Alles eine Sache der Einstellung. Neben dem Kampagnen-Modus finden Simulationsanhänger einen Missionsgenerator, in dem sie von der Gegnerzahl bis zur Jahreszeit alles den eigenen Vorstellungen anpassen. Im Spiel lassen sich vier U-Boote steuern – Glanzlicht ist das Minen legende UC-II. Vor dem Spiel sollte man die Anleitung studieren, ansonsten droht Informationsüberflutung. Simulations- und Seefahrt-Anhänger bekommen bei *1914: Shells of Fury - Die Schalen des Zorns* nicht nur feuchte Finger. Christian Gürnth

Info: www.shells-of-fury.de

		GUT
PREIS/LEISTUNG	82%	71%
GRAFIK	71%	
SOUND	59%	
STEUERUNG	69%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Simulation
HERSTELLER		h2f/Rondomedia
PREIS		Ca. € 24,-
MINDESTENS		2 GHz, 128 MByte Grafikkarte, DVD

Die Sims 2: Haustiere



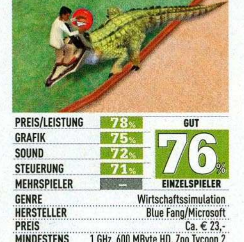
Schimpfen Sie den Hund oft genug fürs Zerstören der Möbel aus, hält er sich später ans Verbot.

Einsame Damen streicheln gern ihre Muschi, Herren greifen derweil zum Knüppel und lassen den Spitz von Nachbar Lumpi dran schnüffeln. Damit auch Ihre virtuellen Persönlichkeiten in *Die Sims 2* tierischen Bedürfnissen nachkommen können, schmiss EA Ende Oktober das mittlerweile vierte Add-on zur Lebenssimulation auf den Markt. Für 30 Tacken basteln Sie im Familieneditor aus 36 Katzen- und 73 Hunderassen den ultimativen Flohzirkus. Sie bringen Fiffi bei, Stöckchen zu apportieren und Kunststücke zu machen oder – was noch wichtiger ist – nicht mehr auf den Wohnzimmerteppich zu pieseln. Die Sauerei dürfen nämlich Sie wegputzen. Die Viecher können zwar fressen, saufen und herumtollen, aber eben keinen Wischmopp in die Pfote nehmen. Dafür gehen Sie arbeiten. Genau wie die virtuellen Menschen erklimmen sie in drei Berufszweigen vier Karrierestufen. Sie schuften etwa als Wachhund in der Sicherheitsbranche oder klettern als Komparse im Showbusiness die Karriereleiter hoch. Das schaufelt Asche in die Familiekasse. Blöd, dass es nur 21 neue Tiergegenstände gibt, die Sie kaufen können. Ab und an setzte im Test die künstliche Intelligenz der Tiere aus – ansonsten ein tierisch gelungenes Add-on. Marc Brehme

Info: www.diesims.de

		SEHR GUT
PREIS/LEISTUNG	80%	83%
GRAFIK	88%	
SOUND	80%	
STEUERUNG	83%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Simulation
HERSTELLER		Electronic Arts
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 788 MByte HD

Zoo Tycoon 2: Marine Mania

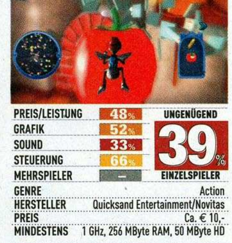


Seien wir ehrlich, die einzig interessanten Wesen im Zoo sind Affen, Wärter und Wasserwesen. Um zuletzt Genannte geht's in der aktuellen Erweiterung zu *Zoo Tycoon 2*. Hier bauen Sie Delfinarien, setzen Wale aus oder stocken Ihren Tierpark mit weiteren Unterwasserbewohnern auf. Bei Bedarf stapfen Sie wie ein Besucher durchs Gehege und fotografieren die Biester. Miniaufgaben wie Füttern lockern das Spiel auf. Die Animationen der Tiere sind gelungen und der Klang ist ebenfalls zumutbar. Ein Tipp fürs echte Leben: Zoo Duisburg. Christian Gürnth

Info: www.zootycoon.com

		GUT
PREIS/LEISTUNG	78%	76%
GRAFIK	75%	
SOUND	72%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Wirtschaftssimulation
HERSTELLER		Blue Fang/Microsoft
PREIS		Ca. € 23,-
MINDESTENS		1 GHz, 600 MByte HD, Zoo Tycoon 2

Pizza Commander



Sie sind nicht „Eddie the Eagle", sondern „Eddie das Insekt" – eine Mischung aus Stubenfliege Puck und Crazy Frog. Eddie düst durch 15 Levels und sammelt schwebende Pizza-Zutaten wie Tomaten, Paprika, Mais, Pilze. In seinen Rucksack passen maximal drei Dinge und der Protagonist darf nicht gegen die umherfliegenden Pizzakartons brettern. Nervige Mucke und unterirdische Sprachausgabe sowie ein übertriebener Unschärfeeffekt lassen Sie nach wenigen Minuten zur Flucht-Taste greifen. Auch Boni wie Unverwundbarkeit oder Bumerang reißen da nichts mehr. Marc Brehme

Info: www.pizzacommander.de

		UNGENÜGEND
PREIS/LEISTUNG	48%	39%
GRAFIK	52%	
SOUND	33%	
STEUERUNG	66%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Quicksand Entertainment/Novitas
PREIS		Ca. € 10,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 50 MByte HD



NEED FOR SPEED: CARBON

Ab in die Schlitterwochen!

Emmanuelle Vaugier ist die Hauptdarstellerin von *Carbon*. Sie spielt die Rolle perfekt und ist ein echter Augenschmaus.

»Gut versteckt: Pferdeäpfel.«

AUF DVD VIDEO, DEMO

Im neuen Teil von EAs Flitzerserie fahren Sie wieder ausschließlich in der Dunkelheit. Sind nachts alle Karren grau? Trübt das den Spielspaß?

Need for Speed: Carbon zeigt Ihnen, wie schön und einfach doch das Leben sein kann: Kein Job, kein Alltagsstress, aber trotzdem steinreich und von den schärfsten Frauen der Stadt heiß begehrt. Die Rede ist von Ihnen beziehungsweise Ihrem virtuellen *NfS*-Ich. Nachdem Sie am Ende von *Most Wanted* um Haaresbreite den Gesetzeshütern durch die Lappen gingen, mussten Sie erst mal eine Weile untertauchen und Rockport den Rücken kehren. Ist ja auch kein Problem, wenn man 150.000 Dollar Kopfgeld im Gepäck hat. Von wegen! Der Geldkoffer enthielt nichts weiter als Blüten. Jetzt, nachdem langsam Gras über die Sache gewachsen ist, machen Sie sich auf nach Palmont City, um wieder einem geregelten Leben nachzugehen. Doch wie es der Zufall will, hat sich gerade dieses Städtchen in der Zwischenzeit zur neuen Hochburg der illegalen Straßenrennszene gemausert. Bereits wenige Meter hinter dem Ortsschild treffen Sie auf ein paar alte Bekannte. Zuerst stellt Sie der korrupte Bulle Cross und bläut Ihnen ein, dass er jeden Schritt von Ihnen überwachen wird. Kurz darauf brettern Sie in die Arme Ihrer alten Bande. Die Jungs sind allerdings auf das Kopfgeld scharf und wollen den gesamten Betrag von Ihnen. Na dann: Herzlich willkommen in Palmont City!

EINE BANDE FÜRS LEBEN

Nach einer hübschen Render-Diskussion mit dem neuen Anführer lenkt die Truppe ein, gewährt Ihnen Unterschlupf und stellt Ihnen sogar eine neue Karre zur Verfügung. Das Ganze natürlich nur unter der Bedingung, dass Sie die Gauner ausbezahlen. Immerhin haben Sie anfangs die Wahl zwischen drei Auto-Klassen: Setzen Sie auf die kräftigen Muscle-Cars, die schnittigen Exoten oder doch auf die robusten Limousinen? Abhängig von Ihrer Entscheidung entwickelt sich das Spiel in verschiedene Richtungen. Die Autos, die Sie in den folgenden Rennen freispielen, stammen automatisch aus der gewählten Klasse. Erst im späteren Verlauf des Spiels kommen Sie in den Genuss der anderen Kisten. Wir empfehlen die Muscle-Cars, denn hier hat bereits das erste Modell or-

»Sollte besser Cabrio fahren: Michael Jordan.«

Die Polizei versucht sich vor Sie zu setzen und Ihren Wagen abzudrängen.

»Hallo, Herr Schumacher! Bitte halten Sie an, ich habe ein Einschreiben für Sie!«

Der vordere Wagen ist ein Drafter. Er spendiert Ihnen Windschatten und Sie werden rasend schnell.

»Eklig: Während der Fahrt aus dem Fenster pinkeln.«

Die meisten Streckenabgrenzungen sind zerstörbar. Ein Zusammenstoß geht zu Lasten der Geschwindigkeit.

dentlich Pfeffer im Hintern und es macht Spaß, die schnell ausbrechenden Gefährte in wilden Schlitterpartien unter Kontrolle zu halten. Da Sie zu Beginn lediglich über ein mickriges Budget verfügen, können Sie dem neuen Gefährt außer einigen Schönheitskorrekturen keine weitere Ausrüstung spendieren. Entsprechend lahm geht es in den ersten Rennen zur Sache. Das ist jedoch ganz praktisch, schließlich haben Sie dadurch genug Zeit, sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Wie nicht anders zu erwarten, fällt diese äußerst arcadelastig aus. *Carbon* ist eines jener Spiele, in denen einen das Glück scheinbar verfolgt. Immer wieder rast man millimetergenau durch den Gegenverkehr oder schlittert um Haaresbreite an der Absperrung vorbei. Nur bei heftigeren Fahrfehlern bleibt man mal an der Bande kleben. Irgendwie kommt der Verdacht auf, dass das Programm den Spieler bevorzugt – aber wir lassen uns ja gern veräppeln, so lange es zu unserem Vorteil ist.

EROBERN SIE DIE STADT!

Die illegale Straßenrennszene beherrscht Palmont City, die Banden haben die Bezirke der Stadt unter sich aufgeteilt. Meldet eine Truppe Besitzansprüche auf ein gegnerisches Territorium an, tragen sie den Zwist in einem heimlichen Rennen aus. Die Gewinner erhalten das entsprechende Gebiet. Zur Verdeutlichung gibt es eine Extrakarte, auf der Sie die Machtverhältnisse klar erkennen. Ähnlich wie im Brettspiel *Risiko* will jede Partei das eigene Revier schnell ausweiten und dabei möglichst wenig Gerangel mit den Konkurrenten haben. Das Viertel, in dem Sie starten, ist durch die anfängliche Wahl Ihres Autos festgelegt. Auf der Übersichtskarte sehen Sie, welche Rennen Sie absolvieren dürfen, um welche Art es sich bei der Veranstaltung handelt und wer den Bezirk derzeit kontrolliert. Damit keine Langeweile aufkommt, bietet *Need for Speed: Carbon* jede Menge Wettkampfklassen, wobei die meisten bereits von den Serien-Vorgängern bekannt sind. Drift-Rennen, bei denen Sie Punkte einfahren, indem Sie möglichst knapp und flott an den Banden vorbeischlittern, sind seit *Need for Speed: Underground* ein alter Hut – machen aber immer noch ordentlich Stim-

Mach's dir selbst!

Dank der neuen Optionen im Tuningbereich gibt es fast unendlich viele Möglichkeiten, die Karren aufzumotzen.



Mithilfe der Leiste am oberen Bildschirmrand legen Sie Farbe und Art des Lackes fest. Danach bringen Sie Folienaufkleber an.

Jetzt montieren Sie die gewünschten Ausrüstungsgegenstände wie beispielsweise Spoiler, Felgen, Turbos und Aufhängungen.





Im Autosculpt-Menü können Sie mit Schiebereglern Feinheiten ändern. Die Größe der Lüftungsschlitze und die Spoilerhöhe etwa.

Testlogbuch NfS: Carbon

Hatte dank EAs neuem Arcadeflitzer eine verdammt schnelle Woche: RALPH WOLLNER

MITTWOCH, 01.11.2006 | **9:30 Uhr**
Unglaublich! Diese Ausgabe klappt alles wie am Schnürchen. Die Testversion trudelt pünktlich in der Redaktion ein und ich kann *Carbon* ohne Hektik genießen. Bereits eine halbe Stunde später befinde ich mich auf dem Weg nach Palmont City.

MITTWOCH, 01.11.2006 | **12:00 Uhr**
Wie von der Serie gewohnt, fällt der Einstieg sehr leicht. In den ersten Rennen erklären mir die Bandenmitglieder genau, worauf es ankommt und wie ich meine Teamkollegen während der Rennen mit Instruktionen versorge. Der vorher wählbare Schwierigkeitsgrad steigt später parallel zu den neu erlernten Fähigkeiten. So ist kein Wettkampf zu schwer, aber dennoch stets eine Herausforderung. Richtige Könner wie ich fahren der KI-Konkurrenz allerdings gnadenlos davon. Zumindest während der ersten Stunden.

DONNERSTAG, 02.11.2006 | **10:30 Uhr**
Nach sechs Stunden Spielzeit habe ich die Hälfte des Einzelspieler-Modus erledigt. In meiner Garage wohnen vier abartig aufgemotzte Karren. Blöd: Eigentlich hat man nur Kohle, um einen Wagen vernünftig auszurüsten. Deshalb habe ich ein fettes Auto für die Rennen und drei Protz-Gefährte, die zwar toll aussehen, aber nicht allzuviel unter der Haube haben.

DONNERSTAG, 02.11.2006 | **14:00 Uhr**
Mir gehen die übertrieben dargestellten Spiegeleffekte auf den Wagen dermaßen auf den Senkel, dass ich sie kurzerhand im Optionsmenü abstelle. Überhaupt haben mich die vergangenen vier Stunden nicht besonders vom Hocker gehauen. Aber man ist ja auch sehr anspruchsvoll.

FREITAG, 03.11.2006 | **10:00 Uhr**
Die finalen Rennen sind dermaßen schwer, dass ich vor lauter Frust ein paar Volontäre anschnauze. Herr Gurnth ist allerdings ein FETTES Spieletalent und fährt nach nur zwei Versuchen als Sieger über die Ziellinie. Das macht ihn mir nicht sympathischer.

FREITAG, 03.11.2006 | **12:16 Uhr**
Nach etwas mehr als zwölf Stunden habe ich den Einzelspieler-Modus gemeistert. Am Ende ging es nochmal richtig ab und mein Puls stieg in – für mein Alter – gefährliche Höhen. Weil ich noch mehr Autos haben will, fange ich von vorn an.

>>*Spratz* Stand im Weg: Funken-Mariechen.<<

Die Computergegner gehen nicht gerade zimperlich zur Sache und rempeln Sie häufig von der Straße.

mung. Genau wie die traditionellen Rundenrennen, Sprints und Phototicket-Veranstaltungen, in denen Sie möglichst teure Knöllchen sammeln. Haben Sie über die Hälfte der Veranstaltungen in einem Bezirk gewonnen, übernehmen Sie die Herrschaft und das Gebiet ist fortan auf der Karte in Ihren Farben markiert. Natürlich ruft das schnell Neider auf den Plan und in regelmäßigen Abständen macht die verstimmte Konkurrenz ihrer Verärgerung in stimmigen Rendersequenzen Luft. Nach den wüsten Beschimpfungen wissen Sie immerhin, mit wem Sie es zu tun haben. Außerdem sind die weiblichen Darstellerinnen häufig ein Augenschmaus, der Lust auf mehr macht. Lecker!

NIMM SIE VON HINTEN

Sobald Sie ein ganzes Viertel eingesackt haben, fordert Sie der Anführer der vertriebenen Partei zum finalen Duell. Um die Polente rauszuhalten, finden diese in finsteren Schluchten außerhalb der Stadt statt. In diesen Canyon-Duellen gibt es jeweils zwei Läufe: Zuerst fahren Sie dem Herausforderer hinterher. Sie versuchen, dicht an der Stoßstange zu bleiben oder ihn gar zu überholen. Im zweiten Durchgang fahren Sie voraus und sollen mit einem möglichst großen Vorsprung ins Ziel kommen. Sollten Sie danach mehr Punkte auf dem Konto haben als der Gegner, verkrümelt sich dessen Bande ein für allemal aus der Stadt. Ziel ist es, eine Truppe nach der anderen aus Palmont City zu vertreiben. Ergo knöpfen Sie sich in aller Ruhe ein Gebiet nach dem anderen vor. Damit die Nummer nicht zu linear ausfällt, überraschen die Entwickler mit geschickten Wendungen bei der Hintergrundgeschichte und internen Machtkämpfchen. So kommt es vor, dass sich ein vermeintlich zuverlässiges Crew-Mitglied plötzlich als Polizeispitzel entpuppt und Sie ans Messer liefern will. Oder die Ex-Freundin Ihres besten Kollegen wirft ein Auge auf Sie und spaltet die Truppe in zwei Lager. Typisch Frau eben ...

MACH EINEN HAUFEN

Überhaupt ist der Zusammenhalt innerhalb der eigenen Gang von sehr großer Bedeutung. Je stärker Ihr Bekanntheitsgrad wächst, den Sie während Ihres Triumphzugs durch Palmont City erlangen, desto mehr Leute klopfen bei Ihnen an und betteln um einen Job. Damit Sie sich kein faules Ei ins Nest legen, sollten Sie sich die kurzen Bewerbungsvideos der Arbeitswilligen genau ansehen. Schon hier kann

GUTE ZEITEN

Der hohe Actiongehalt sorgt für viele Glücksmomente.

SCHLECHTE ZEITEN



In den Canyon-Rennen stürzt man allzu oft ab.

Vergleich





Need for Speed: Most Wanted	Juiced	Need for Speed: Carbon
PRO + CONTRA	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Tolle Tagrennen	+ Schlaue Team-Kollegen	+ Packende Story
+ Cineastische Atmosphäre	+ Klasse Wettsystem	+ Spitzen Tuningbereich
+ Spannende Verfolgungen	+ Intelligente Geschichte	– Nur Nachtfahrten
– KI-Problemchen	– Teils frustrierend schwer	– KI-Fehler
90% Einzelspieler	86% Einzelspieler (abgewertet)	81% Einzelspieler



BANDENBOSSE BEZWINGEN Sobald Sie alle Wettkämpfe in einem Bezirk gewonnen haben, fordert Sie der gegnerische Bandenboss heraus. Jetzt geht es ab in die Canyons nahe der Stadt.



GRUPPENPÄDAGOGIK Ohne eine gute Truppe haben Sie keine Chance. Auf einem Extra-Bildschirm sehen Sie die Fähigkeiten der Mitglieder und entscheiden, wer in die Bande aufgenommen wird.

So spielt sich Need for Speed: Carbon

Schöne Frauen, kraftvolle Motoren und gemeine Widersacher – *Carbon* bietet alles, was das Rennfahrerherz begehrt. Wir zeigen Ihnen, was auf Sie zukommt.



DIE POLIZEI ABSCHÜTTELN Illegale Straßenrennen wecken natürlich die Aufmerksamkeit der Ordnungshüter. Zeigen Sie, dass Sie clever genug sind, der Polizei davonzufahren.



GEBIETE EROBERN Auf der Übersichtskarte erkennen Sie, wer welche Region beherrscht. Ziel ist es, die komplette Stadt einzunehmen und den Untergrundthron zu besteigen. Viel Erfolg!

man den Charakter erschließen und Fehlbesetzungen vermeiden. Insgesamt gibt es drei Arten von Angestellten: Blocker sind sinnvoll, wenn Sie weit vorn im Feld liegen. Per Knopfdruck rempeln die Jungs Verfolger von der Bahn oder verwickeln das Feld in eine Massenkarambolage. Drafter spendieren Ihnen Windschatten und funktionieren wie ein zweiter Turbo. Scouts zeigen alle verfügbaren Abkürzungen und geben per Funk detaillierte Anweisungen. Hin und wieder enttarnt sich die künstliche Intelligenz der Helfer aber als ziemlich dämlich und es kommt vor, dass Sie der eigene Blocker mit einem gezielten Schubser in die Prärie schickt. In späteren Rennen kann das bereits die Entscheidung bedeuten.

DA IST DER LACK AB!

Auch gute Fahrer kommen nicht drumrum, ab und zu die Banden als Bremse zu benutzen. Das ist nicht schlimm, schließlich ziehen sogar Frontalzusammenstöße lediglich kleine Lackkratzer in Form einer schlappen Texturtapete nach sich. Von einem echten Schadensmodell, das sich auf die Fahreigenschaften auswirkt, ist weit und breit nichts zu sehen. Das kommt Ihnen allerdings bei den Polizeiverfolgungsjagden zugute. Im Gegensatz zu *Most Wanted* setzt *Carbon* vorwiegend auf die eigentlichen Rennen, Stress mit den Ordnungshütern gehört nicht mehr zu den Hauptthemen. Wenn Sie die Freunde und Helfer aber mal am Hals haben, greifen die gleichen Mechanismen wie im Vorgänger: Sie sausen wie von der Tarantel gestochen von dannen und versuchen sich zu einem der auf der Karte eingezeichneten sogenannten Persuit Blocker zu begeben. Hierbei handelt es sich um Objekte wie Tankstellen, Werbetafeln oder Baugerüste. Wenn Sie etwa die Pfosten eines mächtigen Vordachs umnieten, bricht die gesamte Konstruktion hinter Ihnen zusammen und begräbt mit ein wenig Glück die Verfolger unter sich. Jetzt nur noch zu einem der ebenfalls auf der Karte markierten Fluchtpunkte und abwarten, bis die Polypen die Suche aufgeben. Problem gelöst.

Ralph Wollner

Info: www.electronic-arts.de



Die Spiegeleffekte auf den Autos sind hübsch, gehen aber mit der Zeit auf die Nerven.

»Hat es übertrieben: Lackaffe.«



»Nie wieder zum schwulen Autolackierer.«

Ein Porsche ist immer eine gute Wahl. Er ist schnell und hat eine ausgezeichnete Kurvenlage.

RALPH WOLLNER



Carbon ist ein sehr gutes Spiel, aber eben lange nicht so fesselnd wie der Vorgänger. Ich bin enttäuscht, dass alle Rennen wieder nachts stattfinden – wenigstens ein paar Wettbewerbe bei Tageslicht wären doch drin gewesen. Eigentlich ist *Carbon* nichts anderes als ein *Underground 2* mit den aus *Most Wanted* bekannten Polizeiverfolgungen, Teamkollegen und optischen Verschönerungen. Spaß macht es trotzdem, denn auch *Carbon* hat dieses typische *Need for Speed*-Flair. Leute mit Knete kaufen sich die Sammler-Edition. Hier bekommen Sie für zehn Euro mehr drei zusätzliche Autos, zehn speziell getunte Karren, sechs frische Rennen und exklusive Vinyl-Sets.

CHRISTIAN GÜRNTH



Sie fragen sich, was Shooter-Gott und Meisterstratege Gürnth bei *Need for Speed: Carbon* zu suchen hat? Ganz einfach: Wenn Kollege Wollner über körperliche Liebe reden darf, kann ich auch ohne Führerschein über Autos quatschen. Der jüngste Spross der Serie gefällt mir gut, macht aber noch immer einiges verkehrt. Wozu gibt es die Wingmen, wenn deren künstliche Intelligenz eher eine potenzielle Gefahr darstellt, statt den Gegner von Ihnen abzuhalten? Das Spiel ist eine Augenweide, erfüllt die hochgesteckten grafischen Erwartungen allerdings nicht. Trotz der Mängel bringt *Need for Speed: Carbon* Genrefremdlinge wie mich kurzweilig auf 180.

Need for Speed: Carbon

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	9. November 2006
GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	EA Blackbox
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MByte RAM, 4,9 GByte HD, DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte, Win 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle Rennen aus der Karriere: Runden-, Drift-, Phototicket-, Canyon- und Sprint. 1 Sp./DVD.

PREIS/LEISTUNG	77%
GRAFIK	84%
SOUND	90%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	84%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Spielt ausschließlich nachts	- 8%
Schwankende KI-Leistung	- 5%
Tuning-Zwang nach nahezu jedem Rennen	- 3%
Nervige Canyon-Rennen	- 2%
Zu viele Duell-Herausforderungen	- 1%

SEHR GUT
Pures Arcade-Vergnügen mit Schönheitsfehlern. Für Fans dennoch ein Muss.



81% EINZELSPIELER

»Gefährlich: Straßen-Banden.«

Die Kameraperspektive aus dem detaillierten Wageninneren ist etwas für Profis.

RACE

Generalüberholung



AUF DVD
DEMO



Die schwedischen Simulationskünstler sind wieder da. Und diesmal hat sich einiges getan.

Ex-Kanzler Helmut Kohl mag Saumagen. Pop-Produzent Dieter Bohlen hat ein Faible für heiße Luder. Und die Jungs bei der schwedischen Entwicklerschmiede Simbin stehen eben auf möglichst wirklichkeitsnahe Rennspiele. Die autoverrückten Skandinavier arbeiten stetig an noch umfangreicheren Rennsporttiteln, scheinbar ohne Pause. Anders lässt es sich nicht erklären, dass nach *GTR*, *GT Legends* und *GTR 2* mit *Race* das vierte Simbin-Spiel in zwei Jahren erscheint. Die ultra-realistischen Simulationen haben eine feste Anhängerschar, doch es gibt auch Skeptiker, zu denen auch der Autor dieser Zeilen gehört. Denn um die monströsen PS-Schleudern ordentlich kontrollieren zu können, muss man selbst professioneller Rennfahrer sein oder zumindest Wochen an Trainingszeit investieren. Hardcore-Spieler macht so was an, während Gelegenheitsspieler verzweifeln. Glücklicherweise spricht *Race* beide Fahrerlager an.

AUTO-FELLATIO

Verabschieden Sie sich schon mal von Traumautos wie Chrysler Viper oder Ferrari 360, die Sie bei *GTR 2* auf rund 300 virtuelle Stundenkilometer beschleunigten. *Race* setzt nämlich auf die deutlich schwächeren Kisten der Tourenwagenweltmeisterschaft WTCC. Seat Leon, Chevrolet Lacetti und Alfa Romeo 156 sorgen bei Auto-Enthusiasten zwar nicht für hemmungslose Begeisterungsstürme, doch immerhin handelt es sich bei diesen aufgemotzten Familienkutschen um die offiziellen Karren der WTCC. Und die lassen sich natürlich einfacher kontrollieren als die dicken *GTR 2*-Schlitten. Doch was unterscheidet den neuesten Sprössling aus dem Hause Simbin von seinen Vorgängern? Wenig, zumindest was die Spielmechanik anbelangt. Die Macher haben abermals sämtliche Fahrzeuge derart akkurat nachgebildet, dass Sie förmlich die Abgase aus dem Auspuff riechen können. Löblich: Anfangs dürfen



»Am Reifen zusammengewachsen: siamesische Zwillingsautos.«

Nach solch einem schlimmen Unfall ist es im Profi-Modus kaum möglich, das Rennen erfolgreich zu beenden.



»Gescheitert: Gefängnisausbruch.«

Als Alternative zur WTCC bietet *Race* eine Mini-Cooper-Rennserie.

In Wiederholungen prangt das Eurosport-Logo am oberen Bildschirmrand.



>>PC ACTION-Redakteure auf dem Heimweg.<<

Dich kenne ich doch aus dem Fernsehen!

Race besitzt den Untertitel *Das offizielle WTCC-Spiel*, und das nicht ohne Grund. Sämtliche Daten, darunter die Fahrernamen und Strecken, sind real.



>>Nur für Millionäre: Kiesbett.<<

Beim diesjährigen WTCC-Rennen in Valencia (Spanien) ging mächtig die Post ab.

Der Kalender der Tourenwagen-Weltmeisterschaft WTCC (World Touring Car Championship) umfasst zehn Stationen. Dabei messen sich Autohersteller wie BMW, Seat, Honda und Chevrolet im heimischen Oschersleben, in Monza (Italien), Brno (Tschechische Republik) und Magny-Cours (Frankreich). Die Saison 2006 endete am 17. November in Macao, einer Glitzermetropole in China. Dort findet seit dem vergangenen Jahr das mit Abstand härteste WTCC-Rennen statt. Regelmäßig verschrotten die Fahrer ihre Kisten in den engen Gassen des fernöstlichen Monte-Carlo-Pendants. „Nicht umsonst wählten die Veranstalter diesen Schauplatz als Saison-Finale", erklärt uns Simbin-Chef Magnus Ling beim Redaktionsbesuch. Der Sieger des Jahres 2005 war der Brite Andy Priaulx mit seinem BMW 320i E46, der 2006-Gewinner stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest. Sämtliche Rennen liefen live auf Eurosport.

Sie sämtliche Fahrhilfen anschalten und sich langsam vom Einsteiger zum Profi mausern. Das brillante Fahrgefühl kommt jedoch nur mit einem ordentlichen Lenkrad zur Geltung.

ENDLICH WOCHENENDE!

Neben einem feinen Karriere-Modus, den wir in *GTR 2* schmerzlich vermissten, erwartet Sie der Modus Race Weekend, bei dem Sie ein vollständiges Rennwochenende absolvieren. Sie beginnen mit einem doppelten Trainingslauf und der Qualifikation. Vor dem ersten der beiden Rennen drehen Sie noch eine Aufwärmrunde – ganz wie in der Realität. Neben der WTCC stehen Ihnen zwei kleinere Rennserien zur Verfügung. So steigen Sie in einen Mini Cooper und brettern damit gegen andere Mini-Kontrahenten los. Bei der Variante WTCC 87 hingegen handelt es sich um eine längst vergessene Tourenwagenserie, die gerade mal eine Saison existierte. Nostalgiker dürfen dabei Hand an den kultigen BMW e30 M3 legen. Und auch hier merkt der Spieler, wie viel Mühe sich die Macher gegeben haben, denn das Fahrgefühl der alten Mühlen unterscheidet sich stark von dem der aktuellen Wagen.

HAST DU 'NE SCHRAUBE LOCKER?

Für Technik-Fanatiker bietet *Race* die üblichen Einstellungsmöglichkeiten. Ob Räder, Bremskraft oder Gangschaltung – an nahezu allem lässt sich rumschrauben. Besonders gefallen hat uns der Duell-Modus, bei dem Sie gegen die echten Streckenzeiten der professionellen WTCC-Fahrer antreten. Ebenfalls gelungen ist der überarbeitete Mehrspieler-Modus. Bei einem Race Weekend im Internet beispielsweise ist es gar nicht so schlimm, wenn Sie im ersten Rennen versagen und nur im hinteren Fahrerfeld ankommen. Die Plätze eins bis acht wechseln nämlich beim zweiten Rennen die Startpositionen, sodass Sie als Siebter auf Platz zwei antreten, als Sechster auf Platz drei, und so weiter. Bei *Race* ist der Frustfaktor definitiv nicht gar so hoch wie bei den Vorgängern. Lukasz Ciszewski

Info: www.race-game.org

LUKASZ CISZEWSKI



Anhänger von Rennsimulationen brauchen eigentlich zwei Dinge: *Race* und das dazugehörige Lenkrad G25 von Logitech. Damit fahren sich BMW, Mini Cooper und Peugeot 407 so wirklichkeitsnah, dass Sie sich wundern, warum sich die Umgebung nicht bewegt. Schade jedoch, dass der Fuhrpark derart übersichtlich ist. Auch zehn Strecken sind nicht gerade ein üppiges Programm. Für den Nachfolger wünsche ich mir noch mehr zusätzliche Karren und vor allem eine hübsche Umgebungsgrafik.



Race

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	24. November 2006
GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Simbin
VERTRIEB	Eidos
USK-FREIGABE	Keine Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,3 GHz, 512 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Einzelrennen, Race Weekend; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	70%
SOUND	91%
STEUERUNG	94%
MEHRSPIELER	88%
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Triste Streckenumgebungen	- 4%
Nur wenige Fahrzeuge	- 3%
Keine Story im Karriere-Modus	- 3%
Umständliche Kamera	- 2%
Kleinere KI-Aussetzer	- 2%

SEHR GUT
Spielerisch einen Tick ausgereifter, dafür mit geringerem Umfang als der Vorgänger *GTR 2*.





>>Rotlichtmilieu: Straßenstrich.<<

Das Schadensmodell ist sehr detailliert. Hier fehlt die Stoßstange.



>>Die Würstchen werden gar nicht warm. Kein Wunder, ist ja auch ein Kühlergrill.<<

Mit den Nummerntasten dürfen Sie jederzeit die Kamera drehen.

>>Hey, du bist ja gar kein Eunuch!<<

Assil spricht mit einer Wache und versucht sie davon zu überzeugen, den Palast betreten zu dürfen.

ANKH: HERZ DES OSIRIS

Goldiges Kerlchen



Das Ankh war bei den Ägyptern ein Symbol für das körperliche Leben. Im Spiel will der Gott der Toten damit zurück auf die Erde kommen.

Sie kennen das: Verkauft sich ein Spiel gut, schickt der Hersteller in der Regel einen Nachfolger ins Rennen. Allerdings werden Nachfolgetitel oft, ebenso wie *Big Brother* oder ehelicher Sex, von Mal zu Mal schlechter. Davon kann Kollege Wollner ein Lied singen. Dass dies aber nicht immer der Fall sein muss, beweist die *Ankh*-Fortsetzung *Herz des Osiris*.



VERGLEICH

Ankh: Herz des Osiris

SCHLECHTER

Geheimakte Tunguska 85%

SCHLECHTER

Ankh 84% (abgew.)

WEITERGEHEN WIE EIN ÄGYPTER

Die Handlung schließt beinahe nahtlos an den Vorgänger an. Protagonist Assil erwacht nach einer durchzechten Nacht in der Gosse des antiken Kairo. Das Schlimme daran: Sein magisches Ankh-Amulett ist verschwunden. „Hab ich's gegen Bier getauscht?", fragt er sich? Die Antwort lautet nein. Osiris, der Gott der Toten, hat ihn beklaut und will damit die Welt der Lebenden ins blanke Chaos stürzen.

DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN

Bereits nach kurzer Zeit stoßen Sie auf bekannte Gesichter aus früheren Abenteuern. So begegnen Ihnen Ihre Frau Thara, der Pharao und der Handlanger von Osiris. Die Stärken des Vorgängers sind in *Herz des Osiris* nicht nur erhalten, sondern noch verstärkt. Die Dialoge fallen noch bissiger aus und bieten oft aktuelle Bezüge. Der Frisör fragt Assil etwa, ob er seine „Merkel-Gedächtnismatte nicht gegen was Hipperes" tauschen will. Sehr gelungen ist den Entwicklern die dazugehörende Sprachausgabe, die mit den Synchronstimmen von Ben Stiller, Renée Zellweger und John Cleese glänzt. Selbst bei der knappen Spielzeit besserten die Entwickler nach: So gibt es nun um die zehn Stunden mit Assil und seinen ägyptischen Freunden. Das liegt nicht zuletzt an den durchaus logischen Rätseln. Diese sind weder zu leicht noch zu schwer, gleichzeitig aber immer durchdacht. So sieht Assil am Anfang seines Abenteuers auf einem Zeltbalken eine kleine Kiste liegen. Um heranzukommen, hängt er einen Vogelkäfig an den Balken und wartet, bis eine Horde Katzen ihn samt Aufhängung herunterreißt. Grafisch hat sich bei *Ankh* ebenfalls einiges getan; ein optisch ansprechenderes Point-&-Click-Adventure finden Sie momentan kaum. *Ankh: Herz des Osiris* begeistert sowohl Hobby-Abenteurer als auch Genreneulinge gleichermaßen. Lediglich Geduld benötigen Sie. Und zwar reichlich.

Dennis Blumenthal

Info: www.ankh-game.de



>>Geschickt platziert: Tabakwerbung.<<

Das Inventar (oben links) ist gewohnt übersichtlich gestaltet.

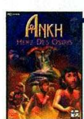


>>Luftig: Kettenhemd.<<

Im Steinbruch treffen Sie und der Pharao auf den einfältigen Sklavenboss.

DENNIS BLUMENTHAL

Aufpolierte Optik, mehr Spielzeit, fordernde, faire Rätsel und eine Oldschool-Drehscheibe als Kopierschutz: *Ankh: Herz des Osiris* besitzt alles, was ein gutes Adventure braucht. Die Atmosphäre ist stimmig, der Humor amüsant und die Synchronstimme von Renée Zellweger erregt mein kleines Ankh. Hätte Kollege Gürnth so eine sexy Stimme, würde ich auch auf seine Untertischfüßeleien eingehen *[Anm. d. Chefred.: Mir wird schlecht!]*. Doch so bleibe ich bei *Ankh*, Renée und den elf besten Spielstunden der vergangenen Monate.



Ankh: Herz des Osiris

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	30. November 2006
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Deck13
VERTRIEB	Bhv
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 64-MByte-Grafikkarte ab Geforce 3, 800 MByte HD, Win XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Mehrspieler in einem Adventure? Abenteurer sind stets auf sich allein gestellt.

PREIS/LEISTUNG	92%
GRAFIK	84%
SOUND	91%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	**100%**
Gegen Ende sehr viel Laufarbeit	- 5%
Mehrere „recycelte" Schauplätze	- 5%
Viel Fummelarbeit	- 2%
Teils langatmige Dialoge	- 1%

SEHR GUT
Wenn Ihnen der Vorgänger gefällt, machen Sie hier nichts falsch.



Alarm für Cobra 11: Nitro



Dank der präzisen Steuerung können Sie haarscharf an der Bande vorbei schlittern.

»Zum Glück war der Schulbus nur halb voll.«
Bei einem Unfall heben die Wagen ab und fliegen spektakulär durch die Luft.

Mit dem aktuellen Entwickler Synetic steht hinter dieser Serie mittlerweile eine Mannschaft, die weiß, was sie tut. Nach wenigen Sekunden merken auch Menschen mit hoher Dioptriestärke, dass *Alarm für Cobra 11: Nitro* nichts mehr mit der unglückseligen Davilex-Vergangenheit zu tun hat. Sowohl die nicht lizenzierten Wagen als auch die Streckengestaltung erinnern stark an *World Racing 2* (ebenfalls Synetic) – in Sachen Umfang merkt man dann aber doch, dass es sich bei *Nitro* um einen „Geiz ist geil"-Titel handelt. Nach gut zwei Stunden ist die Einzelspielerkampagne locker gelöst und der Spieler tummelt sich fortan im Mehrspieler-Modus. Auch egal, die zusammengeflickte Hintergrundgeschichte um die Polizisten Semir und Tom ist eh für die Tonne. Genau wie die Funksprüche, die ähnlich motiviert klingen wie die lauwarmen Durchhalteparolen von Arbeitsminister Müntefering. Sie bügeln über rund 20 Strecken und hinterlassen die Autobahn häufig als flammendes Inferno: Zivilfahrzeuge fangen nämlich bei der kleinsten Berührung Feuer und reißen benachbarte Fahrzeuge mit ins Unglück. Das passt schon, schließlich handelt es sich bei *Nitro* um ein reinrassiges Arcadespiel mit massig Action und einem sehr detaillierten Schadensmodell. Ralph Wollner

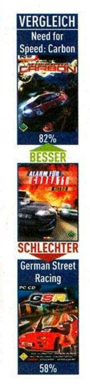
Info: www.cobra11-nitro.de

RALPH WOLLNER

Für den Preis kann ich *Nitro* absolut empfehlen. Mann bin ich froh, dass sich die *Alarm für Cobra 11*-Serie noch so mausert. Die Vorgänger waren schlichtweg Geldmacherei, mit diesem Teil ist die Serie endlich ihr Geld wert. Ein gutes Spiel für nur 30 Euro! Ich bedanke mich bei Synetic und hoffe auf einen Nachfolger!

		GUT
PREIS/LEISTUNG	85 %	75 %
GRAFIK	77 %	
SOUND	77 %	
STEUERUNG	80 %	
MEHRSPIELER	77 %	EINZELSPIELER

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Synetic/RTL Interactive
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	1,8 GHz, 256 RAM, 1,3 GByte HD, Win XP



German Street Racing



		UNGENÜGEND
PREIS/LEISTUNG	32 %	27 %
GRAFIK	32 %	
SOUND	30 %	
STEUERUNG	24 %	
MEHRSPIELER	28 %	EINZELSPIELER

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Team 6/Bhv
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	1 GHz, 1 MByte RAM, 500 MByte HD, Win 2000

Auweia, ist das schlecht! Für 20 Euro erhalten Sie ein Rennspiel, das so schlimm ist, dass man fast schon wieder darüber lachen kann. Mit Fantasiewagen brettern Sie durch fünf nachgebildete deutsche Städte (darunter Hamburg, Berlin, München), die ihren Vorbildern nur sehr bedingt ähneln. Obwohl sich die Tachonadel oft oberhalb der 200 km/h-Marke bewegt, hat man stets das Gefühl, im Schneckentempo rumzutuckern. Um das Ganze abzurunden, haben die Entwickler die Fahrphysik und die Steuerung ebenfalls versaut. *GSR* ist eine echte Katastrophe. Ralph Wollner

Info: www.gsr-game.de

RTL Skispringen 2007



		GUT
PREIS/LEISTUNG	85 %	80 %
GRAFIK	80 %	
SOUND	78 %	
STEUERUNG	82 %	
MEHRSPIELER	79 %	EINZELSPIELER

GENRE	Sportspiel
HERSTELLER	49Games/NBG
PREIS	Ca. € 28,-
MINDESTENS	1,2 GHz, 256 MByte RAM

Erinnern wir uns an den Oktober – der war so warm wie der Sommer. Doch RTL lässt sich nicht beirren und bringt *RTL Skispringen 2007* auf den Markt. Eine willkommene Abkühlung, obwohl sich zum Vorgänger nicht viel geändert hat. Die Grafiken wurden verfeinert, der Sound verbessert, der Spielumfang erweitert. Sie erstellen einen Skispringer, engagieren einen Wachser und einen Trainer – schon geht's auf die Schanze. Dort achten Sie während der Sprünge auf die Windstärke und die richtige Maussteuerung. Skisprunghasen finden kein besseres Spiel. Christian Gürnth

Info: www.49games.de

Ski Alpin Racing 2007



In der Wiederholung kommen die Schneeeffekte besser zur Geltung.



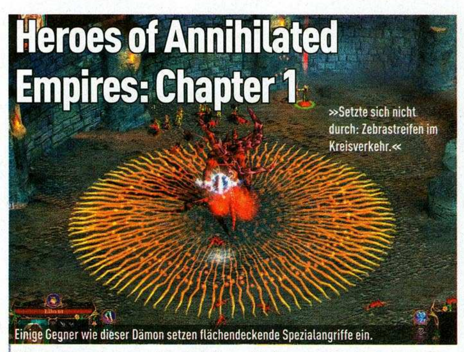
In diesem Jahr gibt es eine Symbiose aus den *Ski Racing-* und *RTL Ski Alpin*-Reihen. Für Fans ist das durchaus erfreulich, denn heuer mischt neben Bode Miller, wie der Untertitel verrät, auch der österreichische Skiweltmeister und Olympiasieger „Herminator" Maier mit. Je länger man sich mit *Ski Alpin Racing 2007: Bode Miller vs. Hermann Maier* beschäftigt, desto mehr zieht das Teil einen in den Bann. Selbst Genrefremdlinge schauen interessiert zu und wollen selbst Hand anlegen. Im Karriere-Modus wachsen Sie die Skier und Ihr Schützling bolzt Kondition, schließlich gilt es, ihn von der Ski-Alpin-Gosse an die Weltspitze der Wintersportler zu führen. Auf der Piste steuern Sie Ihren Charakter mit dem Pad. Die Tastatursteuerung ist zwar gut, versagt aber in den hektischen Momenten des Spiels. Bahnbrechende Neuerungen dürfen Sie nicht erwarten, als neue Spielmodi fallen lediglich Speed-Downhill und Free-Ride ins Gewicht. Unterm Strich ist *Ski Alpin Racing 2007* trotzdem ein sehr guter Titel. Aufgrund des korrekten Preises, des riesigen Umfangs und der eher mauen Konkurrenz in der Gattung erklimmt das Spiel ohne Probleme die Spitze des Ski-Alpin-Eisberges. Christian Gürnth

Info: www.49games.de

		SEHR GUT
PREIS/LEISTUNG	87 %	82 %
GRAFIK	81 %	
SOUND	79 %	
STEUERUNG	82 %	
MEHRSPIELER	80 %	EINZELSPIELER

GENRE	Sportspiel
HERSTELLER	49Games/NBG
PREIS	Ca. € 28,-
MINDESTENS	1,2 GHz, 256 MByte RAM

Heroes of Annihilated Empires: Chapter 1


»Setzte sich nicht durch: Zebrastreifen im Kreisverkehr.«

Einige Gegner wie dieser Dämon setzen flächendeckende Spezialangriffe ein.

Was passiert, wenn man packende Rollenspielelemente mit einem ausgeklügelten Aufbau-Teil garniert? Es kommen Klassiker wie *Spellforce* heraus. Reicht man diese Mischung mit schlechter künstlicher Intelligenz und mangelnder Abwechslung an, ergibt das Durchschnittskost à la *Heroes of Annihilated Empires.* Dabei sind die Ideen hinter dem Genre-Mix gar nicht so schlecht. In einer freilich klischeehaften, aber recht unterhaltsamen Geschichte um das Land Aquatico hetzen Sie den Waldläufer Elhant gegen die Untotenplage. Bei dieser Aufgabe steht dem Kerl eine halbnackte Kollegin zur Seite. Beide steigen in ihrer Stufe auf, rüsten sich mit allerlei Gegenständen auf und kämpfen gegen Horden von Zombies und anderen hirnlosen Feinden. Eine Spezialisierung ist möglich, jedoch kommen wegen der Gegnermassen selbst erfahrene Abenteurer nicht um die flächendeckende Zauberei herum. Blöd, denn das ist so, als würden Sie einen Harem mit großbusigen Blondinen unterhalten, sich aber aufgrund Ihrer sexuellen Ausrichtung für den Eunuchen entscheiden. Wieder ein Beispiel dafür, wie man prinzipiell gute Ideen nicht gut genug umsetzt. Mischgenre-Liebhaber greifen lieber zu *Spellforce.* Alexander Frank

Info: www.heroesofae.com

PREIS/LEISTUNG	67%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	77%	64%
SOUND	61%	
STEUERUNG	78%	
MEHRSPIELER	55%	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	GSC Game World/Deep Silver	
PREIS	Ca. € 35,-	
MINDESTENS	2 GHz, 512 MByte RAM, 2,5 GByte HD	

Etrom: The Astral Essence


»Das Bild zeigt einen ehemaligen US-Präsigenten: Regen.«

Bereits im früheren Spielebenen kämpft Ihr Charakter gegen mehrere Feinde gleichzeitig.

Bei *Etrom* schlüpfen Sie in die Haut eines Science-Fiction-Helden und räumen in 70 Levels einer futuristischen Welt auf. Ach Quatsch! In Wirklichkeit tauchen Sie in die Tiefen einer frustrierten Rollenspielerseele ein. Warum? Bereits die Sprecherstimme in der Introsequenz klingt dermaßen demotivierend, dass Sie nicht nur einschlafen, sondern auch nie wieder aufwachen wollen. Der Wunsch nach Suizid steigt übrigens proportional zu Ihrem Spielfortschritt. So zum Beispiel: Die erste verkrampfte Kampfanimation lassen Sie noch als Programm-Gag durchgehen. Bei der fünften Wiederholung wundern Sie sich, warum Ihr Alter Ego nicht seine Riesenaxt in den Widersacher rammt, sondern lediglich das Bein hebt und den Gegner wie ein Mädchen tritt. Ein weiteres Dutzend identischer Kämpfe später ärgern Sie sich über die offensichtlich von Grobmotorikern programmierte Steuerung und schlagen mit Ihrer Maus ein Loch in den Tisch. Innerhalb der nächsten halben Stunde rufen Ihre Nachbarn die Polizei, die Feuerwehr und die Männer mit den weißen Westen, da Sie ob der lächerlichen Geschichte abwechselnd Schmerzensschreie und debiles Gelächter ausstoßen. Es sei denn, Sie bringen sich vorher um. Alexander Frank

Info: www.etrom.net

PREIS/LEISTUNG	27%	UNGENÜGEND
GRAFIK	38%	33%
SOUND	51%	
STEUERUNG	36%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action-Rollenspiel	
HERSTELLER	PM Studios/Incagold	
PREIS	Ca. € 35,-	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MByte RAM, 2,5 GByte HD	

Bionicle Heroes

Nach *Lego Star Wars* versucht man bei Lego nun, mit der spielerisch härteren Lego-Variante *Bionicle Heroes* auf Kundenfang zu gehen. Dabei handelt es sich um einen Shooter im Bauklotzuniversum. Sie dirigieren den Charakter durch die farbenfrohe Spielwelt. Mit dem Aufsammeln von Masken bekommen Sie Spezialfähigkeiten, die Ihnen das Weiterkommen an hakeligen Stellen ermöglichen. Die Steuerung wirkt nicht ausgereift und der Schwierigkeitsgrad richtet sich an die junge Zielgruppe. Machen wir es kurz und knapp: bunt, abgefahren, cool! Christian Gürnth

Info: www.eidos.de



PREIS/LEISTUNG	78%	GUT
GRAFIK	76%	73%
SOUND	74%	
STEUERUNG	69%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	TT Games/Eidos	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,1 GHz, 256 MByte RAM, 1,9 GByte HD	

Lucas der Ameisenschreck

Vize-Chef Hesse kam sich wohl sehr witzig vor, als er Schreiberling Lukasz Ciszewski das Testmuster zu *Lucas der Ameisenschreck* gab. Neuerdings testen die Redakteure nur namensähnliche Spiele oder wie? Dann hätte auch Marc Brehme den Shooter *The Mark* checken müssen (Seite 86). Skandal! Ach ja: *Lucas der Ameisenschreck*, die Versoftung zum gleichnamigen Animationsfilm, macht nicht wirklich Spaß. Die Kamerasteuerung ist grauenhaft, zudem springt und klettert Held Lucas automatisch. Da fühlen sich sogar Blagen unterfordert. Lukasz Ciszewski

Info: theantbully-game.com



PREIS/LEISTUNG	40%	MANGELHAFT
GRAFIK	62%	42%
SOUND	61%	
STEUERUNG	15%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	A2M/Midway	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,4 GHz, 256 MByte RAM, WinXP/2000	

In Memoriam 2


»Auf der Tastatur eingeschlafen: Christian Gürnth.«

Hier muss eine versteckte Botschaft auf dem Rücken dieses Mann entschlüsselt werden.

Hass, Glücksgefühle, Verzweiflung, Befriedigung, Besessenheit, Begeisterung – all das ruft *In Memoriam 2: Das letzte Ritual* sicher auch bei Ihnen hervor, sollten Sie sich auf diesen Mix aus Psycho-Thriller und Adventure einlassen. Der Spielablauf unterscheidet sich dabei kaum vom Vorgänger. Sie lösen teils abstruse Rätsel durch logisches Denken, Allgemeinbildung und Internetrecherche. Vor allem dem letzten Punkt kommt eine nicht zu unterschätzende Bedeutung zu. Auf mehreren Hundert echten und fingierten Internetseiten sind Hinweise auf die Lösung vieler Rätsel versteckt. Im Laufe des Spiels identifizieren Sie so Botticellis Werke, machen über Google Maps eine bestimmte Straße an der Ostküste Amerikas ausfindig oder finden mit Hilfe minimaler Hinweise den Namen einer gewissen Person heraus. Hier kommen dann die eingangs beschriebenen Gefühlsschwankungen ins Spiel, denn manche Aufgaben sind einfach nur haarsträubend schwer – zu schwer für Gelegenheitsspieler. Da schlägt die anfängliche Begeisterung über erste Erfolge schnell in Frust um, weil man das letzte Rätsel eines Kapitels nicht lösen kann. Fazit: Gut, aber nichts für Ungeduldige. Wolfgang Fischer

Info: www.dasletzteritual.de

PREIS/LEISTUNG	73%	GUT
GRAFIK	51%	71%
SOUND	72%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Lexis Numérique/Frogster	
PREIS	Ca. € 35,-	
MINDESTENS	800 MHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD	

Jagdfieber



Die Freunde Boog und Elliot auf ihrem gemeinsamen Weg durch den Wald von Timberline.

In den USA hat *Jagdfieber* innerhalb kürzester Zeit die Spitze der Kinocharts erklommen, bei uns startete der Streifen am 9. November. Das gleichnamige Jump & Run zum Film steht bereits seit 31. Oktober in den deutschen Läden. Sie steuern den verwöhnten Bären Boog und den ständig in Schwierigkeiten geratenden Hirsch Elliot. Nach einem gemeinsamen Raubzug durch den lokalen Supermarkt von Timberline schiebt man die Kollegen in den Wald ab. Dort lauern allerlei Gefahren, etwa die zunächst feindlich gesinnte Eichhörnchenarmee oder Stinktiere. Schon bald tauchen Waidmänner auf, vor Jagdfieber schäumend wie fieser Durchfall. Wie in Hitchcocks *Die Vögel* vereinen die Tiere ihre Kräfte und versuchen, die Jäger aus dem Wald zu verbannen. Dabei benutzen sie unkonventionelle Methoden: Sie schleudern Stinktierbomben und werfen Kaninchen. Eichhörnchen lassen derweil Nüsse auf die Jäger niederprasseln wie Kölner Jecken olle Kamellen. Als Bonus gibt es ein paar Minispiele, die Sie allein oder maximal zu viert an einem PC genießen. Vor allem Kinder haben Spaß mit *Jagdfieber*, doch auch Freunde von Jump & Runs und Fans des Films kommen auf ihre Kosten. Dennis Blumenthal

Info: www.jagdfieber-dasspiel.de

		BEFRIEDIGEND 67% EINZELSPIELER
PREIS/LEISTUNG	68%	
GRAFIK	69%	
SOUND	74%	
STEUERUNG	64%	
MEHRSPIELER	66%	
GENRE		Jump & Run
HERSTELLER		Ubisoft
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1,5 GHz, 256 MByte RAM, 1,6 GByte HD

Mafia Contract Killer Antikiller



Wir laufen als Mafioso durch eine Tiefgarage und erledigen Gegner.

Incagold präsentiert die Spielumsetzung des in Russland bis zum Abwinken gefeierten Gangsterfilms *Antikiller*. Laut Verpackung erwartet uns ein „actiongeladener Shooter" und der „ultimative Nervenkitzel", der mit „Original-Ausschnitten des Films" für Spannung und Tiefgang bei den Charakteren sorgen soll. Wir haben zahlreiche Grafikfehler, eintönige Missionen und altbackene Animationen gesehen. Die angesprochenen Zwischensequenzen liegen in einer niedrig aufgelösten und nicht in Deutsch übersetzten Form vor. Die Texte wurden lieblos und oftmals falsch hingerotzt. *[Anm. d. Textchefs: Das kommt mir bekannt vor.]* Da wird aus einem „Dich" ein „Mich" und der Satz ergibt einen anderen Sinn. Selbst wenn wir über die ungenaue Steuerung, den unpassenden Soundtrack und die nicht vorhandene Spieltiefe hinwegsehen, bietet das bereits drei Jahre alte *Max Payne 2* weitaus mehr Spielspaß. Sollten Sie *Mafia Contract Killer Antikiller* lediglich wegen der Alterbeschränkung ab 18 Jahren erwerben, ziehen Sie sich die Schuhe sicherlich auch mit einem Kochlöffel an. Die Freigabe bekam das Spiel nur wegen der grottigen Filmausschnitte. Da hat Mütterchen Russland mehr zu bieten, etwa Wodka und Wodka und Wodka. Christian Gürnth

Info: www.incagold.com

		UNGENÜGEND 39% EINZELSPIELER
PREIS/LEISTUNG	42%	
GRAFIK	33%	
SOUND	46%	
STEUERUNG	49%	
MEHRSPIELER	–	
GENRE		Action
HERSTELLER		Qbik Interactive/Incagold
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		1,2 GHz, 1 GByte HD, DVD

Dracula Twins



		BEFRIEDIGEND 64% EINZELSPIELER
PREIS/LEISTUNG	67%	
GRAFIK	61%	
SOUND	55%	
STEUERUNG	60%	
MEHRSPIELER	–	
GENRE		Action
HERSTELLER		Legendo (Onlinevertrieb)
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 45 MByte HD

Wäre da nicht der verrückte Doctor Lifelust, ginge es am Essenstisch der Draculas ruhig zu. Doch dieser entführt den alten Dracula und will das Blut des Grafen benutzen um einen Unsterblichkeitstrank brauen. Eine ätzende Situation für die Kinder Draculas, Drac und Dracana. Also schlüpfen Sie in einen der beiden Körper und verprügeln die Untotenschar in knapp 40 Jump & Run-Spielabschnitten. Sie peitschen und zaubern sich durch grafisch nette und soundtechnisch gut umgesetzte Burgen und Friedhöfe. Für Kinder absolut empfehlenswert. Christian Gürnth

Info: www.legendo.com

Combat Wings: Battle of Britain

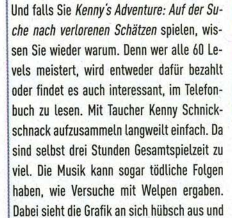
Combat Wings: Battle of Britain schickt Sie zurück in die Jahre 1940/41. Für Geschichtsnieten wie unseren Kollegen Fischer gibt es die Kurzfassung der Ereignisse: Flugzeuge, Deutsche, Engländer, Krieg und Bumbum. Die spektakulär in Szene gesetzten Luftkämpfe laufen zumeist nach dem gleichen Prinzip ab: Schießen und Freuen. Wenig Abwechslung gibt es bei Funksprüchen und der Gegner-KI. Die Maussteuerung ist gelungen und reagiert fix. Profis nutzen die Cockpit-Ansicht. Witzige, arcadelastige Mehrspieler-Partien sind ebenfalls dabei. Over and out! Christian Gürnth

Info: www.city-interactive.com

		BEFRIEDIGEND 70% EINZELSPIELER
PREIS/LEISTUNG	83%	
GRAFIK	76%	
SOUND	61%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	69%	
GENRE		Action
HERSTELLER		City Interactive/DTP
PREIS		Ca. € 18,-
MINDESTENS		1,2 GHz, 256 MByte RAM, 700 MByte HD

Kenny's Adventure

AUF DVD DEMO



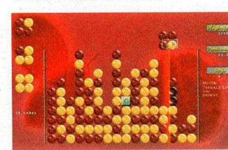
2D-Hüpfspiele sind beinahe ausgestorben. Und falls Sie *Kenny's Adventure: Auf der Suche nach verlorenen Schätzen* spielen, wissen Sie wieder warum. Denn wer alle 60 Levels meistert, wird entweder dafür bezahlt oder findet es auch interessant, im Telefonbuch zu lesen. Mit Taucher Kenny Schnickschnack aufzusammeln langweilt einfach. Da sind selbst drei Stunden Gesamtspielzeit zu viel. Die Musik kann sogar tödliche Folgen haben, wie Versuche mit Welpen ergaben. Dabei sieht die Grafik an sich hübsch aus und die ersten Levels machen Spaß. Joachim Hesse

Info: www.peppergames.de



		UNGENÜGEND 32% EINZELSPIELER
PREIS/LEISTUNG	39%	
GRAFIK	72%	
SOUND	25%	
STEUERUNG	76%	
MEHRSPIELER	–	
GENRE		Jump & Run
HERSTELLER		Divo Games/Novitas
PREIS		Ca. € 10,-
MINDESTENS		400 MHz, 64 MByte RAM, 48 MByte HD

Luminator



		AUSREICHEND 51% EINZELSPIELER
PREIS/LEISTUNG	49%	
GRAFIK	15%	
SOUND	41%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	
GENRE		Denkspiel
HERSTELLER		Beat Games/BHV
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		300 MHz, 128 MByte RAM

Endlich *Lumines* auf dem PC spielen! Klingt traumhaft, entpuppt sich in der grauen Realität jedoch als mittlere Katastrophe. Und das, obwohl die Macher des Musikspiels *Luminator* das von *Tetris* inspirierte Gameplay der PSP-Vorlage schamlos kopiert haben. Die optische Umsetzung ist lieblos, der (im Original exzellente) Zweispieler-Modus fehlt und der Preis ist für den recht geringen Umfang happig. Das größte Manko ist jedoch die Musikauswahl, vor allem die Songs der Nachwuchsband DK Dent strapazieren die Hörmuskeln über alle Maßen. Wolfgang Fischer

Info: www.beatgames.de

Die doppelten Pistolen verfügen über unendlich Munition.

>>Schießt sich den Weg frei: Melonenschmugglerin.<<

TOMB RAIDER: LEGEND

Deine Busenfreundin!





Mitte der Neunzigerjahre galt Lara Croft als das Sexsymbol der Branche. Nun gibt's ihr aktuelles Abenteuer günstiger als käufliche Liebe.

Irgendwo in Kasachstan: Eine attraktive Brünette verfolgt auf einem schnittigen Motorrad einen Güterzug durch die verschneite Pampa. Kurz vor einer Brücke springt sie auf den Waggon. Plötzlich lehnt sich ein bewaffneter Soldat aus dem Fenster der Lokomotive und meint, die Unruhestifterin unter Kontrolle zu haben. Pustekuchen! Eine heftige Explosion auf den Gleisen unterbricht das muntere Miteinander, die Frau wirft ihre angesengte Winterjacke zu Boden. Währenddessen rast der Zug ungebremst auf die immer näher rückende Lagerhalle zu. Um die Fahrt aufzuhalten, schießt die Dame auf das an einer Tunneldecke hängende Rohr. Das tonnenschwere Teil kracht auf den Boden, der Zug entgleist und verwüstet die komplette Kulisse ... Die Frau mit dem Pferdeschwanz ist tot!? Nein, im letzten Moment hechtet sie an ein Seil und rettet sich. Aber Brände und Zerstörung, wohin das Auge blickt. Wir danken dem Spielegott, dass er der totgeglaubten britischen Archäologin Lara Croft in *Tomb Raider: Legend* eine neue Chance gegeben hat.

JUBEL UND HEITERKEIT

Die sehr abwechslungsreichen Schauplätze bieten ein intelligentes Leveldesign mit spaßigen Kletterpassagen. Zudem lockern zahlreiche actionlastige Ereignisse und Physikspielereien das Geschehen auf. In bestimmten Spielsituationen erscheinen Befehle auf dem Bildschirm, die es rechtzeitig auszuführen gilt. Ab und an schwingt Lara Croft ihren knackigen Hintern auf das zu Beginn erwähnte Motorrad und springt damit von Hochhäusern oder rast durch die Wüste. Langeweile kommt im Verlauf der knapp acht Spielstunden nicht auf. *Tomb Raider: Legend* macht spielerisch alles richtig, die Steuerung funktioniert tadellos. Haben wir noch etwas vergessen? Ach ja, die sehr gute Grafik! Nie sah unsere geliebte Lara besser aus. Actionfreunde – zuschlagen! Christian Gürnth

Info: www.tombraider.de



CHRISTIAN GÜRNTH

Natürlich könnte ich eine Geschichte auspacken und erzählen, wie einer meiner besten Freunde seine ersten sexuellen Abenteuer mit einer gewissen Frau Croft er- und durchlebte. Doch das wäre gemein und unkollegial – keine Angst, lieber Jens E. Buschmann aus 41469 Neuss. Vielmehr sollte ich Ihnen mitteilen, dass mir kein anderes *Tomb Raider* so gut gefällt wie *Tomb Raider: Legend*. Lara ist zurück, und das für so wenig Kohle, dass selbst ich es mir leisten kann – sollte ich mein gesamtes Monatsgehalt ein Jahr lang sparen.



Tomb Raider: Legend

PREIS	Ca. € 28,-
TERMIN	11. Oktober 2006
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Crystal Dynamics
VERTRIEB	Eidos
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, Win2000/XP, 64-MByte-Grafikkarte, 9,9 GByte HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Lara haben Sie ganz für sich allein. Wieso sollten Sie das Prachtstück auch teilen wollen?

TEST IN AUSGABE
05/2006

PREIS/LEISTUNG	93%
GRAFIK	84%
SOUND	87%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	–

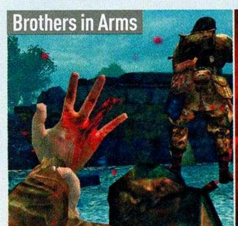
SEHR GUT
Durchweg spannendes und fast fehlerfreies Action-Adventure mit scharfer Protagonistin.



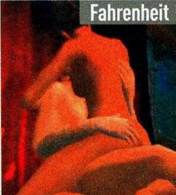
Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

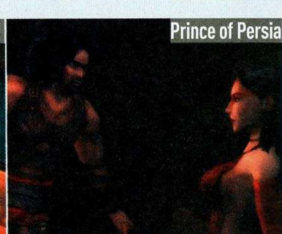
TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
American Conquest Anthology	Strategie	CDV	78%	€ 29,-	12/02
Biathlon 2006	Sport	Rondomedia	59%	€ 15,-	02/06
Brothers in Arms: Earned in Blood	Action	Rondomedia	86%	€ 15,-	12/05
Codename: Panzers - Phase Two	Strategie	AK Tronic	90%	€ 10,-	09/05
Dungeons & Dragons: Dragonshard	Strategie	Rondomedia	77%	€ 15,-	12/05
Fahrenheit	Adventure	Rondomedia	84%	€ 15,-	10/05
FIFA WM 2006	Sport	Electronic Arts	75%	€ 20,-	11/05
Jules Verne Collector's Edition	Adventure	CDV	71%	€ 25,-	02/05
Knight Rider 2	Rennspiel	Koch Media	64%	€ 5,-	01/05
Prince of Persia Trilogie	Action	Rondomedia	87%	€ 30,-	02/06
Rainbow Six: Lockdown	Action	Rondomedia	73%	€ 15,-	04/06



Brothers in Arms



Fahrenheit



Prince of Persia



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 24 steht's!



Platz 1

Alien-Shooter *Prey* hält sich wacker auf unserem Charts-Thron.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	Prey	9/2006	86%	Human Head Studios
2	■ (2)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
3	▲ (NEU)	Gothic 3	12/2006	87%	Piranha Bytes
4	▲ (6)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
5	▼ (3)	World of Warcraft	2/2005	93%	Blizzard
6	▼ (4)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/2006	88%	Bethesda Softworks
7	▼ (5)	Titan Quest	8/2006	82%	Iron Lore
8	▲ (11)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
9	▲ (NEU)	Pro Evolution Soccer 6	12/2006	90%	Konami
10	■ (10)	Hitman: Blood Money	7/2006	85%	IO Interactive
11	▼ (7)	Guild Wars: Factions	7/2006	86%	Arena-Net/NC Soft
12	▲ (NEU)	Battlefield 2142	12/2006	89%	Dice
13	▼ (8)	Doom 3	10/2005	85%	id Software
14	▲ (15)	Call of Juarez	10/2006	83%	Techland
15	▼ (13)	Civilization 4	1/2006	88%	Firaxis

Da, ein Neuer!

Gerade mal ein paar Wochen in den heimischen Kaufhäusern, schon stürmt *Gothic 3* unsere Hitparade. Dabei muss sich das umfangreiche Rollenspiel hinter den führenden Action-Perlen *Prey* und *F.E.A.R.* anstellen. Für wie lange, entscheiden Sie!



Platz 2

Auch diesen Monat packt es Grusel-Epos *F.E.A.R.* nicht, die Spitze zu erklimmen.



Race

Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Termin
Armed Assault	Morphicon	30. November
Everquest 2: Echoes of Faydwer	Sony	November
Happy Feet	Midway	24. November
Heimspiel 2007	The Games Company	8. Dezember
HoMM 5: Hammers of Fate	Ubisoft	30. November
IL-2 Sturmovik: 1946	Ubisoft	November
Race: The WTCC Game	Eidos	24. November
Resident Evil 4	Ubisoft	Dezember
Runaway 2	Dtp	24. November
Test Drive Unlimited	Atari	30. November
Warhammer: Mark of Chaos	Deep Silver	November
Zoom: Paparazzi im Einsatz	RTL	30. November



Mit der MP7 feuern Sie in den Abwasserkanälen auf eine Bullsquid.

HALF-LIFE 2

Ein Dunkles, bitte!

Kurz vor den Ereignissen in *Half-Life 2* bricht die Finsternis über City 17 herein. Versuchen Sie, zu überleben.

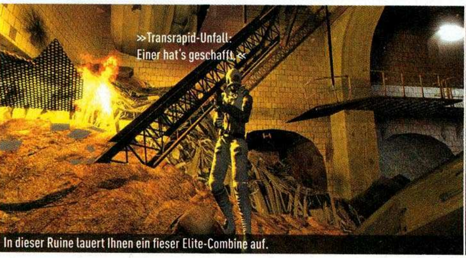
NIGHTFALL | Haben Sie sich schon mal gefragt, was in *Half-Life 2*s City 17 abging, bevor Gordon Freeman dort aufkreuzte? Die Fast-Komplettkonvertierung *Nightfall* will die Antwort geben. Und weshalb keine Komplettkonvertierung? Die Mod besteht zwar zum Großteil aus frischem Material, etwa eigens kreierten Texturen und Karten sowie einer neuen Geschichte, trotzdem wollen die Macher den Bezug zum Hauptspiel aufrechterhalten. Deshalb greifen Sie praktisch nur auf die geläufigen Waffen zurück. Mit alten Bekannten wie den Combine schlagen Sie sich ebenfalls herum, was nicht bedeutet, dass Sie nicht auch auf neue Gegner ballern.

AUF DER FLUCHT

In der Rolle des Rebellen John Dalton sehen Sie zu, wie die hinterhältigen Außerirdischen Ihre gesamte Truppe bei dem Versuch, die Untergrundorganisation zu vernichten, auslöschen. Sie befinden sich nun wie John Kimble auf der Flucht, die Combine im Nacken. Und da wäre ja noch die Sache mit Ihrem verlorenen Gedächtnis und den Alpträumen ... Das 18-köpfige Team um den 17-jährigen Matt Stafford möchte mit *Nightfall* ein besonders spannendes und abwechslungsreiches Spielerlebnis bieten und legt sich dafür ordentlich ins Zeug. Um nicht zu viel von der mysteriösen Geschichte zu verraten, halten sich die Modder derzeit etwas bedeckt. Besonderen Wert legen die Jungs jedenfalls auf eine einzigartige Atmosphäre, unterstützt von einer professionellen Sprachausgabe. Die ersten Bilder sehen bereits hervorragend aus und die (spärlichen!) Informationen machen Lust auf mehr. Wann Sie *Nightfall* letztendlich auf Ihre Festplatte schieben, steht noch in den Sternen. Das Team verrät lediglich, dass es nächstes Jahr soweit ist – doch 2007 ist lang wie das Gemächt eines unserer Vorturner.

Andreas Bertits

Info: http://nightfall.nigredostudios.com



In dieser Ruine lauert Ihnen ein fieser Elite-Combine auf.



Vorsichtig und mit Pistole im Anschlag schleichen Sie durch das Abwassersystem.

HALF-LIFE 2

Meister Lampe



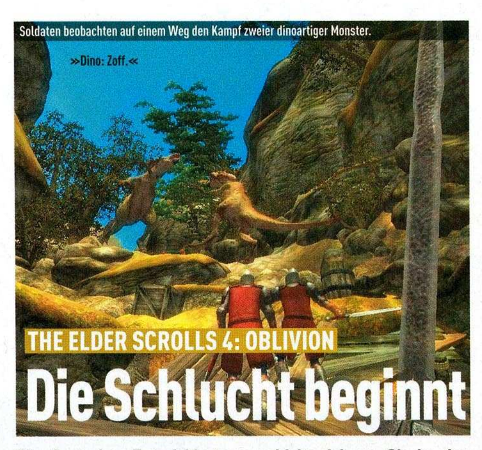
Oft wandern Sie durch dunkle Gänge. Dort hilft Ihnen die Taschenlampe weiter.

In der Dunkelheit lauern die Zombies, denen Sie bald auf möglichst brutale Art und Weise in die Weichteile treten.

OVER-RUN | Die Zombies sind mal wieder los. In der Mod *Over-Run* treten Sie den Untoten in drei Mehrspieler-Modi entgegen oder begeben sich selbst als faulige Leiche auf die Suche nach Frischfleisch. Durch den häufigen Einsatz von Taschenlampen und grausigen Fallen soll eine gruselige Atmosphäre aufkommen. Nichts für schwache Nerven sind die Zerstückelungsorgien, bei denen Sie die Untoten buchstäblich auseinandernehmen. Die Veröffentlichung ist für den kommenden Sommer geplant. Andreas Bertits

Info: www.over-run.com

Soldaten beobachten auf einem Weg den Kampf zweier dinoartiger Monster.



THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Die Schlucht beginnt

Ein deutsches Entwicklerteam schickt sich an, Sie in eine neue Welt voller Gefahren zu versetzen.

NEHRIM | Wenn Ihnen bereits die Modifikationen *Artwend* und *Myar Aranath* für *The Elder Scrolls 3: Morrowind* gefallen haben, freuen Sie sich jetzt auf *Nehrim*. Diese Komplettkonvertierung von *The Elder Scrolls 4: Oblivion* versetzt Sie in eine neue Welt. Weder Geschichte noch Kreaturen oder Personen sollen in irgendeiner Weise etwas mit Bethesdas Rollenspiel zu tun haben. Viel verraten die Entwickler noch nicht, außer, dass *Nehrim* ein reines Rollenspiel und kein Action-Rollenspiel sein soll. Legen sich die Jungs von Sureai wieder so ins Zeug wie bei ihren vorherigen Projekten, erwartet uns bestimmt ein echter Knaller – irgendwann 2007. Andreas Bertits

Info: www.sureai.de

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE IN MEGABYTE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 2				
Battleracer	123	http://br.sircommunity.com	-	GUT
Dawn Patrol	39	http://mods.moddb.com/8057/dawn-patrol	-	SEHR GUT
Nations At War 4.0	627	www.nations-at-war.com	-	SEHR GUT
Point of Existence 2	50	www.pointofexistence.com	-	SEHR GUT
Rising Conflict	420	www.risingconflicts.com	-	SEHR GUT
BATTLEFIELD 1942				
Battlefield 40K	345	http://mods.moddb.com/4354/battlefield-40k	-	GUT
DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2				
Map-Pack	3,61	www.hdrhq.de	149	SEHR GUT
DOOM 3				
Dark Revelation	3,78	www.doom3maps.org	-	SEHR GUT
Green Tech RoE 1.2.5	64,62	www.xtreme-lab.net/gt	-	SEHR GUT
Hellgate	65,34	www.doom3maps.org	-	SEHR GUT
Into Ceberon 0.0.2	25,63	www.chmodoplusr.com/IntoCerberon	-	SEHR GUT
FAR CRY				
Assault Coop 1.1	128,42	http://mods.moddb.com/6328/assault-coop	-	GUT
Mischief in Paradise	35,14	http://mods.moddb.com/7849/mischief-in-paradise	-	GUT
HALF-LIFE 2				
Blockstorm Final	67,78	www.sdk-project.com	-	GUT
Blue Shift 2 Demo	6,6	www.blueshift2.com	146	GUT
Dolores	67,78	www.doloresthegame.org	146	GUT
Eternal Silence 1.1	10,67	www.eternal-silence.net	-	HERAUSRAGEND
Iron Grip: T. Opp.	381,3	www.isotx.com	-	GUT
Return to Xen 0.7.4	132,99	http://mods.moddb.com/6635/half-life-2-return-to-xen	-	SEHR GUT
SMOD: Tactical v3	249,04	http://phatcat-online.com/tactical	-	GUT
MAX PAYNE 2				
Cinema	22,6	http://sourceforge.net/projects/cinema	149	GUT
Elements of Style	358,6	http://maxpayne2.levels4you.com	-	SEHR GUT
QUAKE 4				
HardQore Beta 1	126	http://hardqore.planetquake.gamespy.com	147	HERAUSRAGEND
Hell's Gate	25,18	www.johannes-kemper.de	-	SEHR GUT
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
Blood & Mud 3: Trial	203	www.bloodandmud.de.vu	144	HERAUSRAGEND
Marodan Osdakal	25,7	www.scharesoft.de	146	HERAUSRAGEND
Vampirquest 1.1	6,9	www.planetoblivion.de	146	SEHR GUT
TITAN QUEST				
Andromedas Sacrifice	39,6	http://titanquestvault.ign.com	152	SEHR GUT
Deutscher Sprachpatch	224	www.titanquest.de	149	SEHR GUT
Under Attack	25	http://titanquestvault.ign.com	-	SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Defence Alliance 2	16	http://mods.moddb.com/238/defence-alliance-2	-	SEHR GUT
TransEliteX	2,85	http://mods.moddb.com/7070/transelite-x/downloads	-	GUT
Unreal Racer V2	0,2	http://mods.moddb.com/6605/unreal-racer/downloads	-	GUT
VIETCONG 2				
Fist Bravo	250,2	www.idiglow.co.uk	148	SEHR GUT

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem neuen Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internatiolen Mod-Website erarbeitet. Zurecht, wie wir finden. Statten Sie Ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn Mod XY nicht auf der DVD? Der ist doch so geil...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.
Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder *Star Wars*. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an mb@pcaction.de.

»„Ich glaube, der Himbeer-Geist ist ungenießbar." „Wieso?" „Er guckt so grimmig."«

Der Kampf gegen den untoten König Ardan stellt eine echte Herausforderung dar.

»Fackelt nicht lange: äthiopischer Basketballspieler.«

In der Halle von König Ardan sind diese gigantischen Skelette festgekettet.

»Bei schwarzer Messe erwischt: Jo Hesse.«

Im Labyrinth begegnen Sie diesem unfreundlichen Minotaurus.

EXKLUSIV! **THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION**

Ganz schön geistreich

PC ACTION SUPER-MOD 1-2007

AUF DVD VIDEO

Um einen untoten König noch kälter zu stellen, benötigen Sie viel Grips. Denn ein Labyrinth wartet.

BLOOD & MUD 3: TRIAL | Endlich! Wir haben das verwirrende Labyrinth erfolgreich durchquert, die vor uns liegende Steintür öffnet sich knirschend. Beim Betreten des großen Saals stockt uns der Atem. In Ketten gelegte Riesenskelette starren aus augenlosen Schädeln auf uns herab. Die schaurig-schönen Drachenstatuen lassen unseren Herzschlag kurz aussetzen. Wir zwingen uns, weiterzugehen. Immer der bevorstehenden Aufgabe entgegen. Das voluminöse Steinpodest in der Mitte des Raumes ist so hoch, dass wir nicht sehen können, was droben passiert. Mühsam erklimmen wir die steinerne Treppe. Oben angekommen, stehen unsere Nackenhaare stramm: Der Geist König Ardans lümmelt gelangweilt auf dem Thron! Wir ziehen sofort das Schwert und stellen uns einem der härtesten Kämpfe unseres Abenteurerlebens. Auf ihn mit Gebrüll!

ABER ZACKIG!

Wir finden es wirklich unglaublich, welches Tempo Ryan O. Hershey beim Basteln seiner *Oblivion*-Modifikationen vorlegt. Eben erst berichteten wir über die beiden Start-Episoden seiner *Blood & Mud*-Serie, schon flattert uns *Trial* als dritter Teil ins Haus. Die Mod finden Sie exklusiv auf unserer DVD. Außerdem haben wir die Vorgängerteile mit beigepackt, die Voraussetzung für die Installation des dritten Teils sind. Für alle, die die Serie noch nicht kennen und denen Wurmpfade, Marwen und die Mephalisten keine Begriffe sind, wärmen wir die ganze Suppe noch mal kurz auf.

HEUTE MAL MIT VORSPIEL

Blood & Mud unterzieht Bravil einer Komplettrenovierung. Nach der Installation finden Sie das Städtchen verdreckt und heruntergekommen vor, leichte Mädchen scharwenzeln um Sie herum, überall lauern schräge Typen – ganz wie in unserem Verlagsgebäude. Aufmerksame Helden wittern schnell die bevorstehenden Abenteuer: Prin-

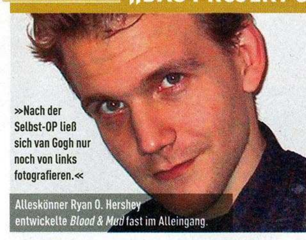

Bei der Suche nach verschollenen Schmökern treffen Sie auf kampfeslustige Mephalisten.

»Hardcore-Diät: Kalorien verbrennen.«


Der mysteriöse Händler MaSydJun ist der Ausgangspunkt des spannenden Auftrags.

»Jetzt für PSP: Theken 5.«

INTERVIEW „DAS PROJEKT STEHT IM VORDERGRUND, NICHT DER EINZELNE."



Alleskönner Ryan O. Hershey entwickelte *Blood & Mud* fast im Alleingang.

Der kreative Kopf hinter *Blood & Mud*, Ryan O. Hershey, stand uns Rede und Antwort.

PC ACTION Du hast extra für uns eine ganze Reihe an potenten *Oblivion*-Moddern unter Vertrag genommen. Wie viel musstest du dafür bezahlen?
RYAN O. HERSHEY: Bitte keine Fragen zu intimen Inhalt. Ähm ... Können wir nicht einfach sagen, ich habe ... Opfer gebracht? (grinst)

PC ACTION *Trial* ist der letzte Teil der *B&M*-Reihe. Aber das kann doch nicht wirklich das Ende sein?! Wir können es kaum erwarten, wieder etwas von dir in die Finger zu bekommen. Unsere Hoffnungen sind nicht umsonst, oder?
RYAN O. HERSHEY: Das klingt immer so, als ob ich bald eines grausamen Todes sterbe. Gibt es da irgendetwas, das ich vielleicht wissen sollte? Ansonsten habe ich erst mal vor, wieder was auf professionellerem Niveau zu machen. Aber wenn sich mal wieder eine gute Gelegenheit bietet: Nennt Spiel und Editor, ich bin dabei!

PC ACTION Offenbar verbringst du deine gesamte Freizeit damit, coole Mods für die PC ACTION zu basteln!? Womit verdienst du deine Brötchen und was machst du, wenn doch mal ein wenig Freizeit übrig bleibt?
RYAN O. HERSHEY: Oh, ja! Und noch mal tausend Dank! Ich hätte mir ja niemals träumen lassen, dass der Herr Brehme mit „Aufwandsentschädigung" so ein tolles Redaktions-T-Shirt mit Konterfei gemeint hat! Aber ernsthaft: Ich bin selbstständig, habe in den USA studiert, dort als Drehbuchautor gearbeitet und kann da auch noch gut von leben, bis unsere Produzenten die Auffassung ändern, dass das deutsche Publikum amerikanische Storys partout nicht sehen will. Na ja. Wo du gerade „Brötchen" erwähnst: Isst du den Käserand da noch? (grinst)

PC ACTION Deine Figuren sind recht ausgeprägte Charaktere, verrückte Händler, makabere Henker, skurrile Witzeerzähler und und und ... Gibt es reale Vorbilder?
RYAN O. HERSHEY: „Schreib nur, was du selbst magst oder klau nur von den Besten!" Das hat Regisseur Francis Ford Coppola mal gesagt. Die einzige Ausnahme ist Ygor, der storytechnisch sinnlos existiert und nur Zeug daherredet, dem man nur mit einer gehörigen Portion Humor etwas abgewinnen kann. Ja, dafür hatte ich reelle Vorbilder – dutzendweise.

PC ACTION Eure Sprecher sind so ziemlich das Beste, was die deutsche *Oblivion*-Modding-Landschaft derzeit bietet. Warum klingt es bei *B&M* besser als bei der Konkurrenz?
RYAN O. HERSHEY: Ist das so? Geil! Es liegt wohl daran, dass die Sprecher ihre Charaktere lieben und ich arbeite sie auch – je nach Typ von Sprecher – mit ihnen aus, bevor ich die Dialoge schreibe. Wenn du mit einem Pool von Kreativen zusammenarbeitest, hat es keinen Sinn, seine Vision durchzupauken. Lieber glaubwürdige Charaktere in einer glaubhaften Welt als zwanghaft Vielschichtige oder 08/15-Nichtspielercharaktere in einer Selbstverwirklichung. Das Projekt steht im Vordergrund, nicht der Einzelne. So hat jeder Spaß daran und das hörst du auch.

PC ACTION Wir sind ganz ehrlich. Für manche Rätseleinlagen mussten wir den Editor anwerfen und mogeln. Welche Tipps hast du für unsere Leser, damit ihnen das erspart bleibt?
RYAN O. HERSHEY: Na gut. Ihr habt ja einen 24-Stunden-Job und nicht die Zeit, mit Nanya explizit durch die Pampa zu reisen. Ich habe jetzt von fast 1.000 Spielern Feedback bekommen. Und es ist einfach so, dass Spieler, die sich stärker auf das Spiel einlassen und im Universum denken, schneller vorankommen als welche, die nur einen Charakter durch die Welt steuern und nicht eintauchen. Ansonsten lieber einen Blick auf „Gelöste Enigmas" bei BloodandMud.net riskieren. Das verrät weniger als der Editor.

PC ACTION Dein neu gestaltetes Bravil wirkt ein wenig schmuddelig und heruntergekommen. Wie sieht es bei dir zu Hause aus?
RYAN O. HERSHEY: Ich habe so einen Deal mit meiner Freundin. Es gibt einen Wohnbereich und ein Arbeitszimmer, die sogenannte Ryan-Zone. Dort gelten drei Gebote: Nichts anfassen. Nichts anfassen. Und: nichts anfassen. Das dient dem Schutz meiner direkten Umwelt und beugt Blutvergiftungen vor.

PC ACTION Welche Stadt würdest du im wirklichen Leben umgestalten und warum?
RYAN O. HERSHEY: Ulan Bator. Ich weiß, es weiß kein Schwein wo das liegt, aber warte mal ab, bis ich damit fertig wäre!

zessinnen aus Drachenhorten befreien, Lex Luther an der Zerstörung des Planeten hindern und den Joker aus Gotham City verbannen. Nein, das wäre jetzt zu viel des Guten. Diese Heldentaten überlassen wir lieber echten Hollywood-Heroen. Für Sie bleibt aber im ersten *Blood & Mud*-Teil *Bravil Scum* die Suche nach der Klinge der Göttin. Und diese Aufgabe ist beileibe nichts für geistige Schattenparker.

KULT? VERDÄCHTIG!

Die Fortsetzung *Bloodscripts* kostet zwar auch Hirnschmalz, bietet aber etwas mehr Action. Diesmal ziehen Sie los, um den geheimen Kult der Mephalisten zu vernichten. Sie treiben die verschollenen Blutschriften auf und schicken die Sektenbrüder schließlich ins Nirwana.

HEUTE EIN KÖNIG ...

Doch der Spuk geht weiter. Im dritten und finalen Abschnitt *Trial* belehrt Sie der ominöse Kaufmann MaSydJun, dass Ihre bisherigen Bemühungen nur Teil einer Prüfung waren – die eigentliche Mission stünde erst noch bevor. Tolle Wurst! Diesmal sollen Sie König Ardan über den Jordan schicken. Der Alte segnete zwar längst das Zeitliche, spukt aber noch immer in den Köpfen der Bevölkerung. Zur Einstimmung schnüffeln Sie zunächst etwas herum. Nein, nicht an Klebstoff, sondern in angestaubten Wälzern. Trotz wichtiger Tipps zwischen den Zeilen ist die Chose ziemlich kompliziert. Finden Sie das Grab des Adligen, latschen Sie durch etwas, das Ryan O. Hershey als „das wohl schwerste *Oblivion*-Labyrinth, das es zur Zeit gibt", bezeichnet. Sogar der Entwickler selbst verläuft sich nach eigenen Angaben oft genug in den gefährlichen Katakomben. Sorry Ryan, das mussten wir einfach verpetzen. Aber glauben Sie uns, durchhalten lohnt! Denn nach der erfolgreich absolvierten Mission nennen Sie ein schnuckeliges Schlösschen Ihr Eigen. So richtig mit Zugbrücke, Waffenkammer, Speisesaal und Bediensteten – vom willigen Burgfräulein bis zur Wache. Als wenn das allein nicht schon genial wäre, klatschte die Creme de là Creme der deutschen *Oblivion*-Modder für die PC ACTION-Version ihr Gelaber ins Mikro. Sandra Waris, Sandra Gütting, Lessian Cainesir, Sophie Hermanns, Wolfgang Lennart Prokoph, Björn Maschmeier, Simon Phoenix und Ryan O. Hershey als *Blood &Mud*-Chef hauchen den Pixelfiguren mit ihren Stimmen in *Trial* äußerst glaubhaft Leben ein. Das Sahnehäubchen überhaupt: Bei Albert in Bravil finden Sie nach Abschluss der Mission nicht nur 20 verpatzte Aufnahmen (Outtakes) der Stimmpaten, sondern auch das Buch „Die Schatten Bravils". Darin richten Modder und Sprecher ausführlich das Wort an die Spieler. Also: sofort spielen!

Jürgen Krauß

Info: www.bloodandmud.de.vu

The Elder Scrolls 4: Oblivion - Blood & Mud 3: Trial

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	The Elder Scrolls 4: Oblivion
GRÖSSE IN MEGABYTE:	203
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Ein Mephalist lauert Ihnen hinter einer Säule mit einer Keule auf.



Besiegen Sie König Ardan, erhalten Sie diese hübsche Rüstung samt der Burg im Hintergrund.

LIES MICH!

AUF DVD Vampirquest 1.1

TES 4: Oblivion | Vampire gehören zu den interessanteren Vertretern in der Welt von *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. In der *Vampirquest* von „Rung" braucht der Schwarzsee-Clan im wahrsten Sinne des Wortes Frischfleisch, denn der Krieg mit dem verfeindeten Bluthimmel-Clan scheint zu eskalieren. Als Blutsauger erledigen Sie zahlreiche Aufträge für Ihre neuen Freunde, um den Streit endgültig beizulegen. Sehr interessant für Anhänger des Vampirismus und solche, die es werden wollen. (AB)

Info: www.morrowindforum.de SEHR GUT

Dolores



Half-Life 2 | Albträume sind eine fiese Sache. Als die kleine Dolores in ihrem Zimmer aufwacht, weiß sie zunächst nicht, was real und was Traum ist. Auf dem Weg durch das Anwesen der Oma findet sie mysteriöse Fußabdrücke, die sie immer tiefer in das Gemäuer führen. Grausiges Gekicher begleitet ihren Weg – und plötzlich springen fiese Puppen auf das arme Mädchen zu, das sich nur mit bloßen Händen und einigen Gegenständen (Stühle, Tische, Weihnachtsgeschenke) wehren kann. Und was hat es mit der mysteriösen Oma auf sich? Finden Sie es in dieser Mod heraus! (AB)

Info: www.doloresthegame.org GUT

Blue Shift 2 Demo



Blue Shift 2 | Kennen Sie noch Barney Calhoun, den Wachmann der Black-Mesa-Station aus *Half-Life 1*? Mit der *Half-Life 2*-Mod *Blue Shift 2* kehrt der sympathische Kerl zurück und versucht, City 17 vor den Xen und Combine zu retten. In der kürzlich erschienenen Demo kämpfen Sie sich durch einen fahrenden Zug. Aus rechtlichen Gründen finden Sie die Modifikation nicht auf unserer DVD, ein Download lohnt sich aber allemal. (AB)

Info: www.blueshift2.com



GUT

AUF DVD Gothic: Der Film

Gothic | Fehler passieren schon mal. Uns leider auch. Viele Leser haben sich zu Recht über das abrupte Ende des *Gothic*-Films auf der DVD unserer Ausgabe 12/06 gewundert – es fehlten ein paar Minuten. Die liefern wir nun auf unserem Silberling nach. Jetzt erfahren Sie endlich, wie die spannende Geschichte um den Namenlosen Helden ausgeht ... (AB)

Info: www.worldofgothic.de//gothic SEHR GUT

AUF DVD Lady Li's Construction Set 4 - für Dummies

TES 4: Oblivion | Jetzt aber ran an den Speck und keine Ausreden mehr! Schustern auch Sie eigene Inhalte für den Rollenspiel-Kracher *Oblivion* zusammen. Auf unserer DVD finden Sie *Lady Li's Construction Set 4 - für Dummies*. Das Tutorial ist eine Ergänzung zum *Construction Set Wiki* respektive zur deutschen Übersetzung und erklärt auf simple Weise, wie Sie neue Spielinhalte erstellen (modden). Außerdem beantwortet es zahlreiche, stets in der Internetszene wiederkehrende Fragen in komprimierter Form. Die Verfasserin möchte „Anfängern eine gute Einstiegshilfe geben, ohne dass erst zahlreiche Tutorials von verschiedensten Seiten im Netz gesucht und heruntergeladen werden müssen". Na dann ... (MB)

Info: www.planetoblivion.de SEHR GUT

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Angefressen





»Entdeckt: Absatzmarkt für ärmellose T-Shirts.«

Für die Priester aus dem Bluttempel beseitigen wir einige Totenbeschwörer und Zombies.



»Spare-Ribs: Selbstbedienung.«

Dieser Untote besitzt zwar keinen Kopf mehr, haut aber trotzdem ordentlich zu.

Sie hauen nervige Untote zu Brei und erledigen für einen Vampirclan diverse Aufträge.

MARODAN OSDAKAL | Die mit gut acht Stunden Spielzeit sehr umfangreiche Modifikation *Marodan Osdakal* spielt auf der gleichnamigen Insel. Auf dem Eiland schnüffeln Sie in den Ruinen der Ayleiden, in einer Stadt, in zwei Dörfern und in geheimnisvollen Höhlen herum. Doch die sind lange nicht das einzig Mysteriöse in dieser Geschichte. Wieso wurde der Hafen geschlossen und es den Bürgern verboten, Waffen zu tragen? Warum wurden die Ayleiden-Ruinen dichtgemacht? Will man damit wirklich nur unliebsame Abenteurer fernhalten, wie es heißt? Angeblich erließ der Graf diese Anordnungen zum Schutze der Bürger. Manche behaupten jedoch, damit solle Marodan Osdakal wehrlos gemacht werden. Als das Dorf in der Ebene abbrennt und die Überlebenden von Wesen aus Feuer berichten, bevor sie ihren Verbrennungen erliegen, verdichten sich diese Gerüchte. Denn der Graf, der sein Haus schon lange nicht mehr verlässt, verbietet eine Untersuchung des Zwischenfalls ... Jetzt kommen Sie ins Spiel und erhalten von mehr als 60 Nichtspielercharakteren interessante Aufgaben gestellt. Die Hauptmission beginnt, als Ihnen ein Bettler in Chorrol von einem Portal nach Marodan Osdakal erzählt. Im Laufe der komplett mit Sprachausgabe vertonten aufwendigen Modifikation ergattern Sie sogar ein eigenes Häuschen. Worauf warten Sie? Spielen! Marc Brehme

Info: www.scharesoft.de

The Elder Scrolls 4: Oblivion - Marodan Osdakal	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	TES 4: Oblivion
GRÖSSE IN MEGABYTE:	27
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

GRATISSPIEL DES MONATS!

Drachen gibt's ...

Orks und Menschen hauen sich in *Knight Online* die Rübe ein – und Sie sind mittendrin statt nur dabei.

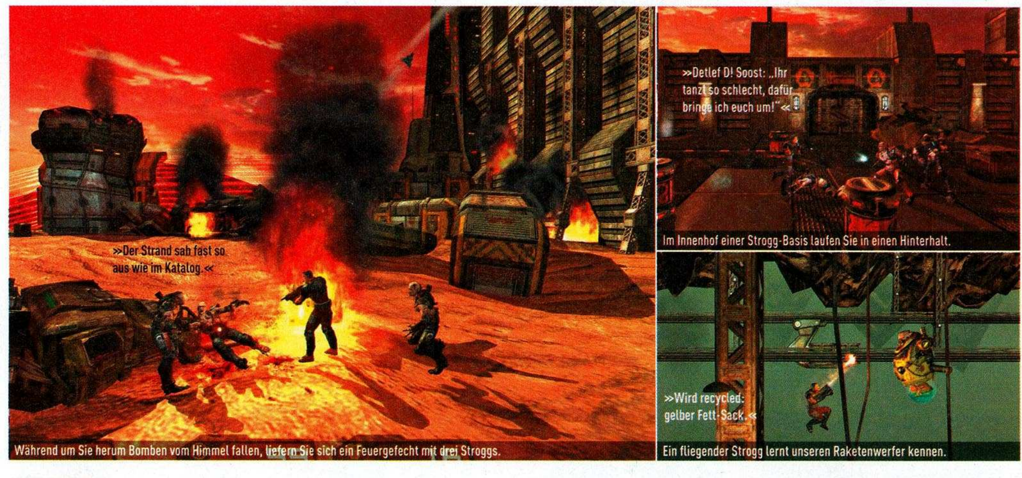


»Drache: Schnur gerissen.«

Der rote Drache Felankor stattet der Colony Zone einen Besuch ab.

Man mag es kaum glauben, aber jenseits von *World of Warcraft* existieren noch andere Online-Rollenspiele. *Knight Online* von K2 Network versetzt Sie wie Blizzards großer Konkurrent in eine Fantasywelt, in der zwei Parteien gegeneinander kämpfen. Auf der einen Seite stehen die Menschen, auf der anderen die Orks. Das kommt Ihnen bekannt vor? Das Beste dabei: *Knight Online* spielen Sie (nahezu komplett) kostenlos! Sie berappen weder einen Kaufpreis noch monatliche Grundgebühren, erstellen lediglich auf der Webseite www.knightonlineworld.com einen Account, installieren das Spiel von unserer DVD und loggen sich anschließend ein. Nachdem Sie sich für eine der genannten Fraktionen entschieden haben, wählen Sie einen der Berufe Barbar, Krieger, Dieb, Priester oder Magier – und schon erforschen Sie die fantastische Welt. Grafisch braucht sich das Gratis-Online-Rollenspiel nicht hinter kostenpflichtigen Genre-Konkurrenten verstecken, einen optischen Hammer wie Heidi Klum sollten Sie aber auch nicht erwarten. Das Hauptaugenmerk liegt bei *Knight Online* auf den ausufernden und spannenden Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen. Zwar erledigen Sie hin und wieder Aufträge, doch besonders komplex sind die nicht. Dafür veranstalten die Entwickler in unregelmäßigen Abständen besondere Ereignisse, etwa große Schlachten. Mittlerweile erleben zehn Millionen Spieler Tag für Tag Abenteuer in der Welt von *Knight Online*. Sie fragen sich jetzt vielleicht, wie die Entwickler das alles finanzieren? Möchten Sie im Spiel zum Beispiel besonders schnell an eine bessere Waffe oder ausgefallene Rüstung kommen, bezahlen Sie dafür mit echtem Geld. Besitzen Sie wie die Unterschicht der PC ACTION-Redakteure aber keinen müden Euro, bedeutet das nicht, dass Sie nicht auch in den Besitz des mächtigen Schwertes kommen können. Sie haben lediglich einen langen und mühsamen Weg vor sich, um das begehrte Teil zu ergattern. Ein interessantes Konzept. Achtung, das Spiel ist auf Englisch! Andreas Bertits

Info: www.knightonlineworld.com



Während um Sie herum Bomben vom Himmel fallen, liefern Sie sich ein Feuergefecht mit drei Stroggs.

Im Innenhof einer Strogg-Basis laufen Sie in einen Hinterhalt.

Ein fliegender Strogg lernt unseren Raketenwerfer kennen.

QUAKE 4

Hier kommt der Flachmann

Wie in einem 2D-Shooter ballern Sie sich durch die Strogg-verseuchten Levels.

HARDQORE | Die richtige Einschätzung von Dimensionen ist oft ein gewaltiges Problem. Fragen Sie mal eine Frau, die gerade beim Einparken ist! Doch auch wir Herren der Schöpfung haben es gern überschaubar. Schließlich reichen doch zwei Dimensionen völlig aus, um einen astreinen Action-Shooter zu produzieren, oder? Jeder der – ebenso wie wir – mit Arcade-Spielautomaten aufgewachsen ist, stimmt uns sicher zu. Bei der *Quake 4*-Modifikation *Hardqore* machen Sie sich am besten selbst ein Bild davon. Das Teil entfernt nämlich die dritte Dimension aus ids Ego-Shooter und zwingt Sie, das komplette Spielgeschehen aus der Seitenansicht zu verfolgen. Dabei streichen Sie Begriffe wie Munition, Rätsel und Orientierung getrost aus Ihrem Wortschatz. Was wenig spannend klingt, ist technisch einwandfrei umgesetzt und lässt Erinnerungen an gute alte Zeiten aufkommen.

DAS ENDE IST NAH

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt. Die Menschheit holt zum entscheidenden Schlag gegen die durch das Hauptspiel geschwächten Strogg aus. Sie entwickeln einen Teleporter und beamen sich direkt in wichtige außerirdische Basen. Netter Seitenhieb: Bei Teleportationsexperimenten durch die UAC taucht plötzlich John „The Reaper" Grimm aus *Doom 3* auf und behauptet, eben aus der Hölle zu kommen. Die Beta-Version auf unserem Silberling enthält sechs Karten. Für die finale Ausgabe steht noch einiges aus: steuerbare Panzer und Motorräder, riesige Bossgegner, volle Joystick-Unterstützung, ein kooperativer Mehrspieler-Modus und – egal ob Mann es braucht oder nicht – vollbusige, weibliche Spielfiguren. Reinrassige Action und reichlich Zerstörung sorgen für Suchtpotenzial. Jürgen Krauß

PC ACTION SUPER-MOD 1-2007

Info: http://hardqore.planetquake.gamespy.com



Quake 4: Hardqore	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Quake 4 v. 1.3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	126
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

AHOI, BROWSE!

Das Gewinnspiel des Jahres

Bei der Wahl zum Super-Browserspiel 2006 sahnte nicht nur *Travian* mächtig ab.

Die Stimmen der Jury und der Leser sind ausgezählt, der Sieger der von Gamesdynamite.de veranstalteten Aktion „Super-Browserspiel 2006" steht fest: *Travian* (www.travian.de). Das Spiel um Römer, Gallier und Germanen glänzt schon seit Langem mit stimmiger Grafik im Asterix-Stil und einer gut durchdachten Bedienbarkeit. Im Laufe des Jahres wurde es konsequent weiterentwickelt. Im Frühjahr kam eine Handy-Version, damit Fans auch unterwegs ihr Lieblingsspiel nicht missen müssen. Im Sommer folgte dann die dritte Fassung mit sanft aufgebohrter Grafik und neuen Spielelementen wie beispielsweise Helden. Die bringen leichtes Rollenspielflair und neue taktische Finessen. Kein Wunder, dass das Spiel inzwischen rund 300.000 Spieler weltweit hat. Auf Platz 2 landete der Fußballmanager *Goalunited* (www.goalunited.de). Platz 3 sicherte sich *OGame* (www.ogame.de) – ein Browserspiel-Urgestein, das dank kontinuierlicher Produktpflege nach wie vor Deutschlands größtes Spiel dieser Art ist. In der Kategorie „Mittlere Spiele" steht mit *Demonloards* (www.demonloards.de) ein Fantasyspiel auf dem Siegertreppchen, gefolgt von dem flippigen *Ice Wars* (www.icewars.de) und den Doppel-Dritten *Knightsdivine* (www.knightsdivine.de) und *Second Home* (www.secondhome.org), die den Spieler ins Mittelalter beziehungsweise auf hohe See entführen. Bei den „Kleinen Spielen" räumten innovative Weltraumtitel ab: *Revorix* (www.revorix.de) siegte vor *Syridia* (www.syridia.de). Auf Platz 3 liegen auch hier zwei Spiele: *Sassault* und (www.sassault.de) *Syswar* (www.syswar.de). Dr. Andreas Lober



Im Dorf der Gallier erschaffen Sie neue Gebäude und Soldaten.

Auf einem Balkon lauert uns ein NVA-Soldat auf. Wir machen kurzen Prozess mit ihm.

»Anfängerfehler: Marihuana-Schmuggler.«

NVA-Soldat

VIETCONG 2

Du machst mich süß sauer!

In der Erweiterung *Fist Bravo* gibt es keine knusprig gebratene Ente, dafür umso mehr vietnamesische Soldaten.

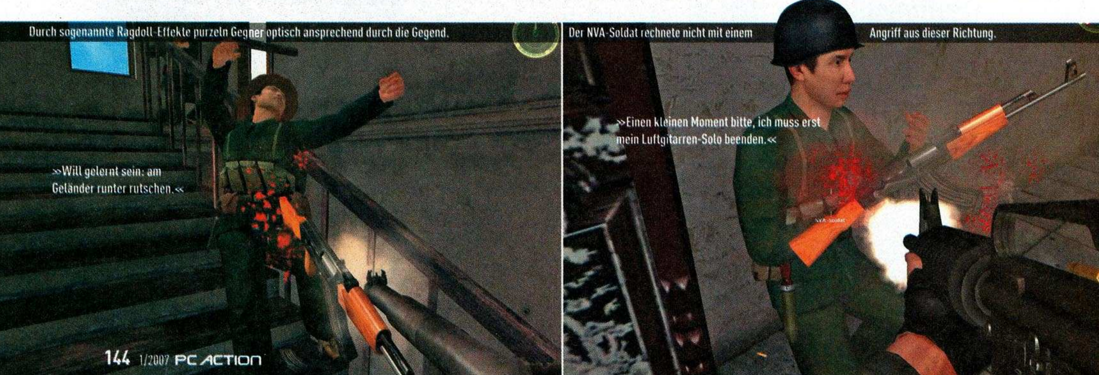
FIST BRAVO | Wieder einmal streifen mutige amerikanische Soldaten durch den schwülen Dschungel Vietnams. Vor einem Jahr legten Ego-Shooter-Fans Hand an *Vietcong 2* von Pterodon und erlebten den Konflikt von 1968 aus der Sicht beider Parteien. Noch heute erfreut sich das Spiel großer Beliebtheit, weshalb sich die Entwickler von Indiglow daran machten, ein kostenloses Add-on zu programmieren. Im Gegensatz zur ersten Erweiterung *Fist Alpha* fügt *Fist Bravo* aber keine neue Einzelspieler-Kampagne hinzu, sondern konzentriert sich auf spielerische Veränderungen, die sich vor allem auf den Mehrspieler-Part auswirken.

ÄNDERUNGSSCHNEIDEREI

Die Änderungen am Hauptspiel sind mannigfaltig. Während Sie durch die Häuserschluchten laufen, fällt Ihnen zunächst sicherlich die abgewandelte Bewegungsgeschwindigkeit auf. Wie ältere Damen rennen Sie zwar nicht mehr ganz so flott. Dafür gehen Sie etwas zügiger. Laut Entwickler Indiglow soll dies zu einer deutlich realistischeren Art der Bewegung führen. Kommt Ihnen ein Feind entgegengehüpft, erkennen Sie sofort, dass die Programmierer den Schaden der Waffen verändert haben. So tötet ein Kopfschuss auf der Stelle – besonders interessant für heiße Mehrspieler-Duelle. Einfach durch die Gegend zu joggen und wie Superman Kugeln ohne großartige Konsequenzen einzufangen, das gibt es nicht mehr. Sie kommen mit *Fist Bravo* nicht um ein ausgefeiltes taktisches Spiel herum. Achten Sie außerdem auf Ihren Ausdauerwert, denn mit Waffen beladen läuft es sich nicht besonders gut. Jede Wumme besitzt nun ein realistisches Gewicht, das sich auf Ihren Ausdauerwert auswirkt. Im Mehrspieler-Modus können daher Spieler einer bestimmten Charakterklasse mit hoher Ausdauer mehr Waffen tragen. Apropos Charakterklasse, *Fist Bravo* stellt einen neuen Beruf vor: Der Grenadier/Rocketeer nutzt hauptsächlich große Knarren und Sprengstoff. Wer dies auf seinem Server nicht haben möchte, sperrt diese Klasse einfach.

DIE OPTIK ZÄHLT

Grafisch hat sich auch etwas getan. Indiglow spendierte den Waffenmodellen und Spezialeffekten eine Generalüberholung. Besonders fällt dies am M16-Gewehr auf, das



Durch sogenannte Ragdoll-Effekte purzeln Gegner optisch ansprechend durch die Gegend.

Der NVA-Soldat rechnete nicht mit einem Angriff aus dieser Richtung.

»„Willst du mich heiraten?" – „Nein!"«

Dieser schwer bewaffnete Vietcong hat sich hinter einem umgestürzten Fahrzeug verschanzt – mit mäßigem Erfolg.

komplett durch ein neues 3D-Modell ersetzt wurde. Außerdem verbraucht jede Waffe gesonderte Munition. Zusätzlich verbesserten die Entwickler den Detailgrad der Soldaten aus der Verfolgersicht, die nun etwas fluffiger aussehen.

DAS SIND GUTE KARTEN

Probieren Sie all diese Änderungen am besten gleich in den sieben frischen Mehrspieler-Karten aus, die für einige spannende Gefechte sorgen. Vor allem „Blood River", „Hochimin", „Thundercliffs" und „New Hope" sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Übrigens standen den Entwicklern erfahrene Mitglieder des BRBR-Clans zur Seite. „Diese professionellen Spieler haben ihre Ansichten und Ideen für *Fist Bravo* und dessen Platz bei Online-Wettkämpfen mit uns geteilt", so das Team. „Daher konnten wir schnell eine Liste mit Dingen zusammenstellen, die geändert werden mussten." Indiglow besteht aus erfahrenen Moddern, die schon früher häufig neue Inhalte für *Vietcong 2* erstellten. „Außerdem haben wir eng mit einigen Pterodon-Mitarbeitern zusammengearbeitet und deren Vertrauen erworben." Wir sind jedenfalls der Meinung, dass jeder Fan von *Vietcong 2* dieses Add-on ausprobieren sollte. Die vielen Änderungen führen zu einem großteils neuen Spielgefühl. Aus dem einstigen Mod-Team ist inzwischen übrigens ein professionelles Entwicklerstudio entstanden, das momentan Überlegungen für kommerzielle Spiele anstellt.

Andreas Bertits

Info: www.indiglow.co.uk

Vietcong 2: Fist Bravo

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Vietcong 2 v1.10
GRÖSSE IN MEGABYTE:	250,2
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT


Wird die Munition knapp, müssen Sie schon mal zum Messer greifen.

»Der neue Gillette: Testreihe in Fernost.«

LIES MICH!

AUF DVD Kostenloses Update mit deutscher Sprachausgabe

Titan Quest | Sie meinen, dass *Titan Quest* ein geniales Rollenspiel ist? Finden aber auch, dass die englische Sprachausgabe nervt? Dann schaffen Sie selbst Abhilfe. THQ veröffentlichte am 19. Oktober ein kostenloses Update, dass dem Spiel endlich auch astreines Deutsch beibringt. Fortan fährt Ihnen also teutonische Laberei in die Lauscher. Sauber! (MB)

Info: www.titanquest.de SEHR GUT

Tamriel Rebuilt

The Elder Scrolls 4: Oblivion | Mit *Tamriel Rebuilt* haben sich die Entwickler ein gigantisches Ziel gesetzt: Sie möchten den gesamten Kontinent der *The Elder Scrolls*-Spiele nachbauen. Zunächst als Modifikation für *TES 3: Morrowind* geplant, schwenkte das Team inzwischen auf den neuesten Teil der Reihe um. Wann Sie allerdings durch die weiten Lande von Tamriel schlendern dürfen, steht noch in den Sternen. (AB)



Info: www.tamriel-rebuilt.org

AUF DVD DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2 Mappack

DHdR: SuM 2 | Frisches Strategiefutter finden Fans von *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2* mit den elf Karten unseres Mappacks. Stürzen Sie sich beispielsweise auf der Karte *Fantasyland* in eine abgefahrene Gegend mit lilafarbenen Bäumen oder kämpfen Sie in *The Battle for Moria* in den aus Buch und Film bekannten Zwergenhöhlen. Für jeden Geschmack ist etwas dabei. Also los, auf in die Schlacht! (AB)

Info: www.hdrhq.de SEHR GUT

Cinema Mod

Max Payne 2 | Wenn Ihnen die Kämpfe in *Max Payne 2* etwas zu lasch waren, sollten Sie einen Blick auf die Modifikation *Cinema* werfen. Benutzen Sie nun im Kampf die Bullet-Time (Zeitlupenmodus), ertönt dramatische und orchestrale Musik aus den Lautsprechern, die Ihnen genau wie ein genialer Kinofilm einen ordentlichen Adrenalinschub verpasst. Zusätzlich erhöhten die Entwickler den Anteil des Pixelblutes im Spiel. (AB)



Info: http://sourceforge.net/projects/cinema GUT

AUF DVD Ryzom Ring (R²) Editor

The Saga of Ryzom | Eigene Szenarien für Offline-Spiele sind ein alter Hut. Der Editor *Ryzom Ring (R²)* ermöglicht es nun aber auch Abonnenten des Online-Rollenspiels *The Saga of Ryzom*, eigene Abenteuer in einer bestehenden Online-Welt zu erstellen und mit anderen zu teilen. Alle *Ryzom*-Abonnenten haben ab sofort automatisch freien Zugang zu diesem einfach zu bedienenden Editor. Laut Hersteller entstehen „innerhalb weniger Minuten fantastische Szenarien, bevölkert mit magischen Kreaturen und Charakteren." (MB)

Info: www.ryzom.de SEHR GUT

NEVERWINTER NIGHTS

Gib mir fünf!

Dank unserer neuen, spannenden Module haben Sie noch mehr Spaß mit *Neverwinter Nights*.

DIVERSE MODS | Auch diese Ausgabe erfreuen wir Sie wieder mit neuen Abenteuern in der fantastischen Welt von *Neverwinter Nights*. Bei den Modulen haben wir genau wie bei der Wahl unserer Praktikantinnen darauf geachtet, dass sie an den länger werdenden Abenden für viel Spaß sorgen. Passend zum Add-on *Der Schatten von Undernzit* auf unserer DVD stürzen Sie sich in fünf Abenteuer, die die Erweiterung zwingend benötigen. Patchen Sie nach der Installation *Neverwinter Nights* per Update-Funktion auf die aktuelle Version 1.68. Anschließend steht Ihren Reisen in finstere, monsterverseuchte Höhlen, verwunschene Wälder, mysteriöse Ruinen und große Städte nichts mehr im Weg.

Andreas Bertits

Info: www.neverwinternights.de

Neverwinter Nights Module

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	NWN, Add-on DSvU
GRÖSSE IN MEGABYTE:	Insgesamt 56,1
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

Das Problem der Sha'lari

Nach einer langen Wanderung erreichen Sie das Dorf des Wüstenvolkes Sha'lari. Fan Aras, dessen Oberguru, hat ein Problem und Sie sollen sich darum kümmern. Wer *Diablo* und *Sacred* kennt und liebt, findet auch Gefallen an diesem actionreichen Modul. Etwas untypisch für die *Neverwinter Nights*-Reihe liegt das Hauptaugenmerk auf ausufernden Kämpfen gegen gewaltige Monstermassen. Gerade dies macht *Das Problem der Sha'lari* aber zu etwas Besonderem, auch wenn der Schwierigkeitsgrad wirklich happig ausgefallen ist.

Info: www.neverwinternights.de



In einer finsteren Höhle wird Ihr Magier hinterrücks von Untoten überfallen.

Die Drachen von Samaris

Drachen sind die Wildecker Herzbuben der Fantasy-Spiele: Sie sind unglaublich dick und nerven. Deswegen machen Sie sich auf Geheiß eines alten Magiers auf, die Brut auszulöschen ... also die Drachen natürlich. Zu Recht behaupten die Entwickler, *Die Drachen von Samaris* sei eines der größten deutschen Module für *Neverwinter Nights*. Wer jeden Winkel der hübschen Spielwelt untersucht, um alle neuen und mächtigen Gegenstände zu entdecken, braucht durchaus 30 Stunden. Fantastisch!

Info: www.ddvsamaris.de



Dieser rote Drache ist kein leichtes Opfer und nur mit viel Geduld zu besiegen.

Die Schneefestung

Als der Kontakt zwischen der Stadt Kleinhafen und ihrem Nachbarort Hügelfestung abbricht, schickt man Sie aus, nach dem Rechten zu sehen. Helden sind schließlich für solche Aufgaben da und haben auch nichts anderes zu tun. Liebevoll gestaltete Orte und spannende Kämpfe gegen die Dunklen Krieger und viele Banditen zeichnen dieses Modul aus. Besonders Barden, Paladine und arkane Bogenschützen freuen sich über die für ihre Klasse speziellen Nebenaufträge und versteckten Gegenstände.

Info: www.neverwinternights.de



Nahe der Stadt Hügelfestung lauern zahlreiche Banditen, denen Sie den Garaus machen.

Elaana

Frauen kann man nicht trauen. Diesen Spruch beweist das *Neverwinter Nights*-Modul *Elaana*. Auf dem Heimweg von einem gefahrvollen Abenteuer treffen Sie in einem Gasthaus eine mysteriöse Frau, die dem Wahnsinn verfallen zu sein scheint. Doch plötzlich verwandelt sie sich ... 50 Gebiete, sieben Verliese, zahlreiche Rätsel und Nebenaufträge machen *Elaana* zu einem echten Vergnügen. Nicht nur Kämpfe bringen Sie weiter. Nutzen Sie Ihre Fertigkeiten, um einige Aufgaben ohne Gewalt zu lösen. Das ist echtes Rollenspiel.

Info: www.dunkelzwerg.6x.to



Im Wirtshaus verwandelt sich eine Frau in einen Dämon, was die Gäste nicht gut finden.

Nahende Finsternis

Immer diese dunklen Götter! Haben nichts anderes im Sinn, als Unheil zu verbreiten und die Welt in Finsternis zu stürzen. Auf der Suche nach Ihrer Schwester kommen Sie einem dieser Fieslinge in die Quere und erkennen schnell, dass das Schicksal des gesamten Reiches auf dem Spiel steht. Wenn Sie doch nur wüssten, wo die mächtige magische Waffe versteckt ist, mit der sich dieser Kerl besiegen lässt ... *Nahende Finsternis* macht dank der spannenden Geschichte und den vielen Kämpfen gegen Untote lange Zeit Spaß.

Info: www.neverwinternights.de



In einer Ruine fallen hinterlistige Räuber über Sie her.



In einem Lager der Satyre kommt es zu einem heftigen Kampf.

»Die Anfänge der Akupunktur verliefen tödlich.«

TITAN QUEST

Einfach sagenhaft

Folgen Sie Perseus in ein spannendes Abenteuer, um die schöne Andromeda zu retten. Schaffen Sie es nicht, geht alles zum Teufel.

ANDROMEDAS SACRIFICE | Immer diese Frauen! Da findet sich das Weibsbild Kassiopeia besonders hübsch und beleidigt die Töchter des Gottes Poseidon, schon ist die Kacke am Dampfen. Finstere Monster bedrohen das Reich ihres Gatten König Kepheus. Um für Frieden zu sorgen, soll ihre Tochter Andromeda einem Seeungeheuer geopfert werden. Das kommt Ihnen bekannt vor? Dann haben Sie im Geschichtsunterricht gut aufgepasst. *Andromedas Sacrifice* erzählt nämlich die Perseus-Sage. Sie schlüpfen in die Rolle des strahlenden Helden und schnetzeln sich durch Horden von Monstern, um die holde Maid und natürlich gleich das ganze Land zu retten. Viele Nebenaufgaben lockern die Kämpfe auf. Autor Herbert „Toh Klidan" Veitengruber gab sich besondere Mühe bei der Gestaltung der Spielwelt. Der Levelaufbau wird nie langweilig, ständig entdecken Sie etwas Neues, seien es versteckte Kisten oder noch mehr Gegner. Übrigens sollten sich nur Spieler, die der englischen Sprache mächtig sind, an *Andromedas Sacrifice* wagen.

Andreas Bertits

Info: http://titanquestvault.ign.com

Titan Quest: Andromedas Sacrifice

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Titan Quest, Patch 1.20
GRÖSSE IN MEGABYTE:	41,5
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S'N DA?
SPIELE UND MODS		
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 2	www.battlefield2.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de	Strategen in Tolkiens Fantasy-Welt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller!
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.
FIFA	www.fifastadt.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze.
Ghost Recon Advanced Warfighter	www.grawhq.de	Alle Informationen zum Ego-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter* von Ubisoft. Ein pralles und informatives Depot.
GTA: San Andreas	www.gtainside.de	Alles zu *GTA: San Andreas* und den Vorgängern der *Grand Theft Auto*-Serie. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Joint Task Force	www.jtfhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Website ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Max Payne 2	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Website für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für dieses Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende.
Rainbow Six	www.rainbowsix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	http://splintercell.unrealx.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de	Alles, was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier.
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de	Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für *Oblivion* gibt, dann auf dieser deutschen Community-Seite.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
Wolfenstein: Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
World of Warcraft	www.buffed.de	Bietet die größte deutsche Datenbank für *WoW* sowie News, Tests und Marktübersichten zu allen Online-Spielen.


Mir ist
ein Orc
in die Falle
gegangen
THX
WWW.BUFFED.DE
DAS PORTAL FUER
ONLINE-SPIELE
buffed.de
DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE



HARDCORE
FÜR SCHRAUBER
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
PC Games
TESTS TIPPS TUNING
Hardware
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

SPIELETIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!

* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

Hilf mir mal kurz!



»Wo hast du denn diesen Pelz her? Ich habe Haar-Milch getrunken.«

Scarface

Im Hauptmenü gibt es einen Unterpunkt für Cheats. Hier geben Sie **r** ein. Nun tippen Sie die Codes ein und erhalten die entsprechende Wirkung.

Name	Wirkung
AMMO	Maximale Munition für alle Waffen
MEDIK	Volle Gesundheit
FPATCH	Volle Mumm-Anzeige
MARTHA	Tageszeit ändern
TUNEME	Anderer Soundtrack
FLYSTRT	Polizeidruck reduzieren
NOBALLS	Gang-Druck reduzieren
DONUT	Polizeidruck erhöhen
GOBALLS	Gang-Druck erhöhen
SHAZAAM	Blitze an/aus
RAINY	Regen an/aus
KILTONY	Selbstmord

AUF DVD VOLL-VERSION

Vietcong 2: Fist Bravo

Dieses gute Stück haben wir als Gratis-Vollversion auf unserer DVD. Deshalb an dieser Stelle die Cheats. Öffnen Sie die Konsole mit der ^-Zirkumflex-Taste und geben Sie folgende Codes ein:

Cheat	Wirkung
Cheat.god	Gott-Modus an/aus
Cheat.heal	Volle Gesundheit
Cheat.nextmission	Zur nächsten Mission springen
Cheat.seveunltd	Sie dürfen so oft speichern wie Sie wollen
Cheat.openvc	Alle VC-Missionen freischalten
Cheat.openus	Alle US-Missionen freischalten

El Matador

Drücken Sie die ^-ZirkumflexTaste, um die Konsole zu öffnen. Jetzt geben Sie einfach die Codes ein:

Cheat	Wirkung
health	Gott-Modus
rambo	Unbegrenzt viel Munition und alle Wummen
ammo	Volle Munition
weapons	Alle Waffen freischalten
ninja	Erweiterte Sprunghöhe

Anno 1701

Um die Cheats zu aktivieren, klicken Sie das Kontor an und taufen die Siedlung auf den Namen des entsprechenden Cheats. Danach können Sie die Siedlung wieder umbenennen, die Wirkung bleibt erhalten.

Siedlungsname	Wirkung
Bonanzacreek	Sie erhalten 100.000 Gold
Paradisecity	Maximale Waren
Linlithgow	Maximale Werkzeuge
Siliconvalley	Sämtliche Forschungen

F.E.A.R.: Extraction Point

Drücken Sie während des Spiels die **Sprechtaste** (meistens **T**) und geben Sie die Codes ein, um die genannte Wirkung zu erzielen.

Cheat	Wirkung
God	Gott-Modus
Kfa	Alle Waffen, Munition, Schutzschild und Gesundheit
Health	Volle Gesundheit
Armor	Maximales Schutzschild
Guns	Alle Waffen in Ihrem Besitz mit voller Munition
Ammo	Gewählte Waffe mit voller Munition
Tears	Alle Waffen plus volle Munition
Gear	Maximale Gesundheit und Reflexe
Maphole	Zum nächsten Level springen
Poltergeist	Die Gegner sehen Sie nicht
Pos	Position anzeigen
Build	Versionsnummer



Dank unserer Cheats können Sie den Level-Endgegnern auf die Pelle rücken und sie mit allen Waffen beharken.

Gothic 3

Bevor Sie die Cheats nutzen können, öffnen Sie die **Config-Datei** (meist **C:\Programme\Gothic III\ini\ge3.ini**) mit einem beliebigen Texteditor. Suchen Sie die Zeile **TestMode=false** und ändern Sie sie in **TestMode=True** ab. Jetzt können Sie folgende Tasten verwenden:

Taste	Wirkung
F1	Screenshot machen (liegt im Ordner Snapshots)
F2	Wechseln zwischen Fenster- und Vollbild-Modus
F3	Wireframe-Darstellung an/aus
F5	Schnellspeichern
F6	Zeitbeschleunigung an/aus
F7	Zeitlupen-Modus
F8	Heilen und Wiederbeleben
F9	Schnellladen

Außerdem können Sie mit der ^-Taste die Konsole öffnen und folgende Cheats eingeben:

Cheat	Wirkung
God	Gott-Modus an/aus
Fullhealth	Volle Lebensenergie
Teach LP 999	999 Lernpunkte
Teach HP 999	999 Lebensenergie
Teach SP 999	999 Ausdauer-Punkte
Teach MP 999	999 Mana
Teach STR 999	999 Stärke
Teach INT 999	999 Wissen
Teach ALC 999	999 Alchimie
Teach THF 999	999 Diebeskunst
Teach SMT 999	999 Schmiedkunst
Teach DEX 999	999 Jagdgeschick

Es gibt weitere Cheats, mit denen Sie nahezu jeden Gegenstand „herbeizaubern" können. Sie finden die Codes auf den bekannten Cheat-Seiten im Netz.

AUF DVD VOLLVERSION

Neverwinter Nights: Der Schatten von Undernzit

Da wir das Add-on auf unserer DVD haben, gibt es hier noch mal die Cheats: Öffnen Sie die **Chatleiste** und geben Sie **DebugMode 1** ein. Nun stehen Ihnen diese Codes zur Verfügung:

Cheat	Wirkung
Dm_god	Gott-Modus
Dm_levelup	Charakter steigt eine Stufe auf
Dm_heal x	Sie erhalten x Lebensenergie
Dm_givegold x	Sie bekommen x Goldeinheiten
GetLevel x	Charakter auf Level x setzen
SetAge x	Alter auf x setzen
SetINT x	Intelligenz auf x setzen
SetWIS x	Weisheit auf x setzen
SetCON x	Konstitution auf x setzen
SetSTR x	Stärke auf x setzen
SetCHA x	Charisma auf x setzen
SetDEX x	Fertigkeiten auf x setzen
GiveXP x	Erfahrung auf x setzen

Anschließend schalten Sie den Cheat-Modus mit **DebugMode 0** wieder ab. Sonst kommt es eventuell zu Problemen.

Scarface: The World is Yours

Das Leben als virtueller Drogenbaron ist hart. Wir greifen Ihnen unter die schweißnassen Achseln.

ALLGEMEINE TIPPS

Mehr Mumm!

In der rechten unteren Ecke des Bildschirmes befindet sich die Mumm-Anzeige. Erhöhen können Sie diese auf vielerlei Art. Wenn Sie in einem Fahrzeug unterwegs sind etwa und andere Verkehrsteilnehmer anrempeln (auch Fußgänger) oder auf der falschen Straßenseite durch die Stadt rasen. Ferner erhöht sich die Anzeige während der Kämpfe mit Banden; niedergestreckte Pixelopfer zu verhöhnen gibt Extrapunkte. Oder Sie liefern sich mit Gangmitgliedern und Drogendealern verbale Gefechte. Eine weitere Möglichkeit: Sprungschanzen nutzen. Die sind überwiegend im Industriegebiet zu finden.

Welche Fahrzeuge sind empfehlenswert?

Kaufen Sie sich für den Anfang ein schnelles Auto. Der Bandit ST ist genau das Richtige, falls Sie auf der Flucht vor der Polizei sind oder schnell Drogendeals abwickeln müssen. Im weiteren Verlauf des Spiels sollten Sie sich die Stretch-Limo zulegen. Damit „springen" Sie zu Läden Ihrer Wahl, ohne dass Sie fahren müssen. Für große Geldsummen, die Sie nach erfolgreichen Drogendeals von Ihren Geschäften holen, sollten Sie über den Panzerwagen nachdenken. Der ist nur in ganz seltenen Fällen zerstörbar.

So können Sie gut schiffen!

Auch bezüglich der Boote ist es empfehlenswert, von Beginn ein möglichst schnelles Gefährt zu besitzen. Später, wenn Sie auf den Inseln große Mengen Drogen kaufen, wird das sehr wichtig, weil Polizei und Piraten Sie gnadenlos jagen. Noch besser: Sie legen sich im weiteren Verlauf des Spiels das Kanonenboot zu. Erstens ist es schnell und zweitens können Sie sich gegen Übergriffe wehren. Wenn Sie über genug Geld verfügen, empfehlen wir das Wasserflugzeug. Mit dem können Sie, genauso wie bei der Stretch-Limo, zu verschiedenen Punkten springen. Allerdings fliegt es nur Häfen an.

Wie kommen Sie schnell an Geld?

Am besten, Sie kaufen Drogen und verkaufen sie dann bei Dealern. Je höher Ihr Ruf ist, desto mehr Geld verdienen Sie, beispielsweise bei richtig großen Drogengeschäften und den anschließenden Besuchen bei Ihren Freunden, die das Rauschgift für Sie verticken. Packen Sie große Geldsummen, die Sie bar mit sich rumschleppen, sofort auf die Bank. Dort können Sie auch gleich speichern. Denn werden Sie erschossen oder fliegt das Auto, in dem die Kohle liegt in die Luft, ist alles verloren. Sollten Sie ganz knapp bei Kasse sein, gibt es in einem Hinterhof in Little Havanna einen speziellen Wohnwagen für Samenspender, bei dem Sie Mumm gegen Bares tauschen können (siehe Screenshot links unten). Je mehr die Mumm-Anzeige aufgeladen ist, desto mehr Scheine winken – bis zu 30.000 Dollar.

Voll unter Druck?

Um Feindseligkeiten durch rivalisierende Banden möglichst gering zu halten, müssen Sie „Druck" loswerden. Es bieten sich drei Möglichkeiten. 1. Kaufen Sie auf den Inseln große Mengen Drogen. Je geringer die Aggressionen Ihnen gegenüber sind, desto mehr Rauschgift bekommen Sie und die Möglichkeit, dass ein Geschäft platzt, wird geringer. 2. Schüchtern Sie Mitglieder der Banden ein. Je besser Sie das tun, desto weniger „Druck" entsteht. Und schließlich Möglichkeit 3: Sie löschen alle Banden aus. Ist keine mehr da, kann Ihnen auch niemand das Leben schwer machen. Sich freizukaufen ist wohl die schlechteste Lösung, denn das kostet Unmengen Geld.

Oh Gott, ein Überfall!

Wenn Sie auf den Inseln große Mengen an Drogen gekauft haben und diese erfolgreich in einem Ihrer Lagerhäuser verstauen konnten, verteilen Ihre Geschäftsfreunde das Rauschgift in Miami. Nun haben Sie die Möglichkeit, das durch den Drogenverkauf erwirtschaftete Geld abzuholen. Sie starten bei einem Ihrer Lagerhäuser, besuchen alle Kumpane und sammeln die Kohle ein. Falls einer Ihrer Läden im Vorfeld durch Banden verwüstet worden ist, kann natürlich kein Geldpaket abgeholt werden. Deshalb ist es wichtig, zum Schutz Gefolgsleute einzustellen. Achtung: Während Sie das Geld holen, kann nicht auf der Bank gespeichert werden! Also sollten Sie dies immer vor dem Auftrag tun. Sobald Sie mit dem Abholen der Dollars fertig sind, können Sie das Geld nur zu einer Bank bringen, und zwar zu der im Stadtteil Little Havanna. Achten Sie darauf, dass Sie nicht in die Bank gehen, um den Auftrag abzuschließen, sondern erst neben das Gebäude fahren (siehe Screenshot rechts unten). Im Anschluss betreten Sie erst das Geldinstitut und deponieren Ihre Reichtümer. Jetzt können Sie das Spiel auch wieder speichern.

AUF IN DEN KAMPF!

Umgang mit Waffen

Bei Kämpfen gibt es mehrere Ansätze, um erfolgreich zu sein. 1. Bleiben Sie immer in Bewegung! Die Computergegner haben dann echte Schwierigkeiten, weil sie nicht gerade durch Intelligenz glänzen. 2. Für den Nahkampf empfiehlt sich die Schrotflinte. Mit ihrer Streuweite haben Sie gute Chancen,





In diesem Wohnwagen (kleines Bild) kann man mehr als relaxen: Wir bekommen Geld fürs Masturbieren, und zwar bis zu 30.000 Dollar. Wir haben den Standort für Sie auf der Karte markiert.



Nach Drogengeschäften, bei denen es um mehrere Kilo Koks auf einmal ging, müssen wir unser Geld *neben* der Bank in Little Havanna einsacken (Einfahrt rechts) und danach erst *ins* Gebäude.

gleich mehrere beieinander stehende Polygonfiguren zu treffen. 3. Für viele Gegner gebraucht man am besten die M-16 oder Uzi. 4. Benutzen Sie häufig den Autofokus per rechter Maustaste (allerdings gibt es dann weniger Mumm-Punkte!). 5. Geben Sie kurze Salven ab, denn bei Dauerfeuer verzieht durch den Rückstoß die Waffe und Sie können nicht mehr richtig zielen.

Nutzen Sie die Umgebung!

Sollten sich Tankstellen in unmittelbarer Nähe befinden, rennen Sie dorthin. Die Feinde folgen Ihnen und laufen allesamt direkt daran vorbei. Just in diesem Moment feuern Sie auf die Zapfsäulen, worauf diese explodieren. Ihre Widersacher sind Geschichte. Eine weitere Möglichkeit bieten Fässer mit Benzin, die zahlreich in der Gegend herumstehen. Bei vielen Gegnern sind diese wie die Tankstellen ein gutes Mittel, lästige Feinde loszuwerden (siehe Screenshot rechts unten). Auch Fahrzeuge können hilfreich sein, sich effektiv gegen viele Angreifer zu wehren. Schießen Sie solange auf ein Auto, bis es zu brennen beginnt. Kurz darauf explodiert es und richtet bei den umstehenden Personen mächtig Schaden an.

Gut gezielt ist halb gewonnen

Das Spiel bietet Trefferzonen. Wenn Sie also auf den Kopf eines virtuellen Gegners schießen, kippt dieser schneller um als bei Treffern in Arme und Beine. Durch das gezielte Ausknipsen der Feinde erhöht sich ferner die Mumm-Anzeige schneller. Bei einem Kopfschuss erhalten Sie also mehr Mumm als bei einem Schuss in den Oberkörper.

Auf der Flucht

Sollten die Polizei oder Bandenmitglieder Sie verfolgen, benötigen Sie zunächst ein schnelles Auto. Nutzen Sie den Verkehr, um Ihre Verfolger in einen Unfall zu verwickeln. Sie können aber eventuell auch wieder einen Tankstellen-Trick anwenden: ganz knapp vorbei fahren, manchmal rasen die Verfolger mitten hinein und gehen in die Luft.

DREI HARTE MISSIONEN

Das Autokino

Bevor Sie das Autokino in Little Havanna übernehmen können, bittet Sie der Besitzer um einen Gefallen. Das Gelände wird immer wieder von einer Bande heimgesucht und verwüstet. Ihr Job ist es, dem Betreiber zu helfen. Vor Antritt der Mission sollten Sie sicherstellen, dass Sie genug Munition haben. Nachschub gibt es im Hinterzimmer gegenüber der Toiletten, der allerdings ist ebenfalls begrenzt. Auf den Toiletten finden Sie ferner Medi-Packs, um die Gesundheitsenergie wieder aufzufrischen. Allerdings nur zwei, gehen Sie also sparsam damit um. Als Waffe benutzen Sie am besten die Uzi. Das Auto, das bereitsteht, lassen Sie erst links liegen. Eventuell benötigen Sie es später noch. Benutzen Sie zunächst besser ihr eigenes Fahrzeug, das in absoluten Topzustand und gut gepanzert sein sollte. Rufen Sie gegebenenfalls einen Wagen, und zwar bevor die Mission startet. Haben Sie die erste Angriffswelle überstanden, folgt die zweite. Und als Showdown kommt noch der Gangboss samt Jeep und riesigem Ballermann auf der Ladefläche daher. Die ersten beiden Wellen eliminieren Sie am besten dadurch, dass Sie die gegnerischen Autos mit Ihrem Fahrzeug seitlich rammen, worauf die Fahrer aussteigen. Danach knipsen Sie sie aus. Beim Endgegner empfiehlt es sich, zuerst den Bordschützen auszuschalten, der per MG auf Sie feuert. Danach schießen Sie auf das Auto, bis dieses explodiert. Nun haben Sie Ihren Job getan und können das Autokino kaufen.

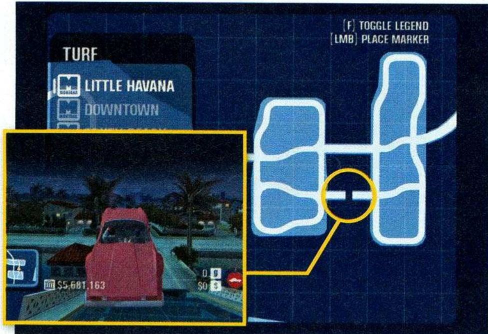
Nachos Tanker

Sie starten mit einem Helikopteranflug auf das Tankschiff. Versuchen Sie, so viele der an Deck stehenden Gegner zu eliminieren wie möglich. Je mehr Sie im Vorfeld töten, desto weniger machen nach der Landung Probleme. Im Anschluss müssen Sie zwei Feindboote ausschalten, die versuchen, den Tanker zu versenken. Benutzen Sie dazu das Bord-MG in der Nähe Ihres Startpunkts. Schon wartet der nächste Auftrag: Die Jungs auf dem Schiff wollen den Tanker mit drei Bomben zerstören. Die Minikarte unten links zeigt Ihnen durch drei rote Kreuze die Standorte der Sprengkörper, die es zu entschärfen gilt. Alle sind stark bewacht und die Zeit drängt. In solchen Fällen ist es ratsam, die blinde Wut zu nutzen, um schnell alle Gegner zu beseitigen. Falls diese Funktion gerade nicht zur Verfügung steht, suchen Sie hinter den zahlreichen Kisten Schutz und feuern aus der Deckung. Aufpassen müssen Sie auf Gegner, die von hinten kommen. Zum Schluss eleminieren Sie den Kapitän des Tankers. Dazu folgen Sie dem Weg zur Brücke.

Marinas Lagerhaus

Dieses Lagerhaus ist stark bewacht. Rufen Sie Ihren Fahrer an und wählen Sie ein Vehikel mit hoher Rüstungsklasse. Touren Sie nun zu Marinas Lagerhaus und drehen Sie dort Ihre Runden. Versuchen Sie, so viele Gegner wie möglich auszuschalten. Nachdem alle Feinde auf dem Grundstück zu den Ahnen abgeritten sind, arbeiten Sie sich die Treppe hoch. Achten Sie auf die Fässer, die dort stehen! Auf dem Dach angekommen, rennen wieder zahlreiche Gegner die Treppe rauf. Warten Sie, bis die Typen nach oben gelangen, so können Sie sie einzeln eliminieren, am besten an einer Ecke. In der Zwischenzeit sollten Sie auf jeden Fall alle Benzinfässer auf dem Dach in die Luft gejagt haben. Denn zum Schluss taucht ein Hubschrauber auf, der versucht, Sie zu töten. Der Schütze darin zielt auch auf die Fässer, falls diese noch auf dem Dach stehen – befinden Sie sich in unmittelbarer Nähe, überleben Sie das nicht. Achtgeben müssen Sie zudem auf die Rotorblätter, denn wenn Sie zu nahe am Dachrand stehen, können diese Sie töten. Um den Hubschrauber vom Himmel zu holen, sollten Sie den Autofokus nutzen und mit einem Maschinengewehr oder der Uzi schießen. Weil der Helikopter immer einen Kreis um das Gebäude fliegt, können Sie hinter dem Aufbau auf dem Dach Schutz suchen. Aus der Deckung heraus sind Sie in der Lage, auf den Hubschrauber zu ballern, ohne dabei selbst großen Schaden zu nehmen.

Daniel Späth



Mithilfe von Rampen (kleines Bild) lassen Sie die Polizei hinter sich. Außerdem geben Sprünge Mumm-Punkte. Die Position der Sprungschanze in Little Havanna haben wir für Sie markiert.



Fässer mit Benzin nutzen Sie bestenfalls als Massenvernichtungswaffen. Einfach draufballern, wenn mehrere Gegner nahe der Tonnen stehen, schon gibt's ein schmuckes Feuerwerk mit Folgen.

A

B

Anno 1701

Schluss mit dem Traum von der einsamen Insel! Allein bleiben Sie auf den Eilanden von *Anno 1701* ohnehin nicht. Wir zeigen Ihnen aber, wie Sie Ihre Stadt in ein wahres Inselparadies verwandeln.

GRUNDLAGENTIPPS

Karte erkunden und Insel aussuchen

Bevor Sie sich auf eine Insel absetzen, erkunden Sie die gesamte Karte. Sollte sie nicht ohnehin aufgedeckt sein, setzen Sie Ihre Segel in diverse Himmelsrichtungen und steuern Sie möglichst viele Eilande an. Vorteil: Sie erhalten nicht nur die nötigen Infos über die Inselgrößen, sondern ermitteln auch die Rohstoffvorkommen. Zuckerrohr und Tabak sollten auf Ihrer Insel gedeihen. Dann haben Sie später keine Probleme, Ihre Bürger mit benötigten Waren zu versorgen. Wenn Ihnen das Aufdecken der Karte zu lange dauert, halten Sie die Plus-Taste auf dem Nummernblock gedrückt. Das beschleunigt den Spielablauf.

Insel besiedeln

Errichten Sie ein Kontor und einen Dorfplatz. Platzieren Sie zwei Holzfäller etwas abseits des künftigen Dorfes und einige Fischerhütten am Ufer. Bauen Sie anschließend ein paar Pionierhäuser nahe dem Dorfzentrum. Ein Jäger sollte ebenfalls seinem Handwerk nachgehen. Verbinden Sie alle Produktionsstätten durch ein Straßennetz mit dem Markthaus und dem Kontor. Anschließend stampfen Sie weitere Häuser aus dem Boden, lassen aber Platz für eine Kirche. Diese positionieren Sie später so, dass sich alle Einwohner in ihrem Einflussbereich befinden.

Rohstoffe abbauen

Sobald Ihre Pioniere zu Siedlern aufsteigen, beginnen Sie mit dem Lehmabbau. Eine Produktionsstätte in der Nähe der Grube versorgt Sie fortan mit Ziegeln. Sollte Ihnen beim weiteren Ausbau das Werkzeug ausgehen, kaufen Sie es mittels passiven Handels über Ihr Kontor. Um das Geschäft zu finanzieren, können Sie gegebenenfalls das überflüssige Holz oder die Nahrung veräußern.

Weitere Inseln erobern

Da Ihre computergesteuerten Gegner ebenfalls sehr schnell mit dem Ausbau beginnen, gilt es, hurtig weitere Inseln unter Ihre Fuchtel zu bringen. Beladen Sie Ihr Schiff gleich mit Holz, Werkzeugen und Ziegeln, sonst können Sie weder ein Kontor noch Produktionsstätten errichten. Die neuen Eilande müssen Sie nicht sofort mit Einwohnern besiedeln. Es reicht zunächst aus, ein Kontor sowie einige Markthäuser zu gründen, um die Insel in Ihrem Einflussbereich zu haben. So kommt kein PC-Konkurrent an wichtige Rohstoffe heran, ohne Ihnen den Krieg zu erklären. Diesen Schritt wagen vor allem zu Spielbeginn nur die wenigsten Widersacher.

Für Verteidigung sorgen

Spielen Sie gegen aggressive Charaktere wie Fürst Yegorov, sollten Sie sich rechtzeitig um Ihre Verteidigung kümmern. Einige Wachtürme und Kriegsschiffe auf Ihrer Hauptinsel reichen vorerst. Nebenbei lassen Sie Ihre Bürger und Siedler höher aufsteigen. Dank Tabak-, Hopfen- und Zuckerrohrplantagen dürften die Bedürfnisse Ihrer Untertanen befriedigt sein. Fehlende Güter erwerben Sie nach wie vor durch Handel mit freien Händlern.

Warenwege und Handelsbeziehungen

Bilden Sie auf Ihren übrigen Inseln Produktionsketten. Machen Sie sich keine Mühe, dort Wohnhäuser zu bauen – diese benötigen Sie nicht. Etablieren Sie aber einen ständigen Warennachschub durch Routen. Überflüssige Güter werden Sie übrigens auch auf den anderen Inseln durch passiven Handel los. Geschäfte mit Ihren Mitspielern füllen ebenfalls die Staatskasse. Gehen Sie vor allem zu Beginn der Partie Bündnisse ein und etablieren Sie Handel mit der Konkurrenz. Dadurch steigt Ihr Ansehen. Als kleine Belohnung hierfür schenkt Ihnen manch ein Wettbewerber sogar Geld oder Rohstoffe. Halten Sie auch Ausschau nach fremden Völkern. Neben dem freien Händler liefern Ihnen diese nämlich Luxusgüter für spätere Siedler-Stufen wie etwa Pelze, Elfenbein et cetera. Einkäufe bei Piraten empfehlen wir nur im Notfall: Deren Ware kostet nämlich eine ganze Stange Geld.

DIE KLIMAZONEN

Nordwesten

Die Inseln im Nordwesten der Karte weisen für gewöhnlich Marmorvorkommen und Walgründe auf. Vor allem die zuletzt Genannten versorgen Ihre Bürger mit Walfett und später Öl, was für den Aufstieg zu Kaufleuten unverzichtbar ist. Ebenfalls reich sind besagte Eilande an Hopfen, Blüten, Getreide und Honig. Für Tabak müssen Sie allerdings vornehmlich südliche Inseln besetzen, denn hier gedeiht die Pflanze nicht.

Mitte

In der gemäßigten Zone wachsen vor allem Zuckerrohr, Tabak, Getreide und Kakao. Die Vorkommen anderer Güter sind gemischt: Hier gedeihen zum Teil auch Gewächse aus dem nördlichen und südlichen Teil der Karte. Da Sie im mittleren Bereich relativ viel anbauen können, sollten Sie diese Inseln hauptsächlich als Produktionsort nutzen, statt Wohnhütten aufzustellen.

Südosten

Zuckerrohr und Tabak wachsen hier in Hülle und Fülle. Viel wichtiger sind jedoch Gold und Edelsteine. Diese hal-



Die Statthalterstatue spiegelt die Stimmung Ihrer Einwohner wider. Ignorieren Sie solche Anzeichen nicht, sondern kümmern Sie sich um das Wohl Ihrer Bürger.



Manchmal kommen Gäste vorbei, etwa ein Bierwagen oder wie im Bild eine Gauklertruppe. Solche Besuche gewähren Ihren Bürgern einen Zufriedenheitsbonus.

ten Ihre Kaufleute und Aristokraten bei Laune. Wer seine Hauptsiedlung hier errichtet, hat allerdings Schwierigkeiten mit Walfett. Eine Siedlungskombination mit Inseln anderer Klimazonen schafft Abhilfe. Das gilt natürlich für alle drei Kartenbereiche.

STEUER RAUF ODER STEUER RUNTER?

Gleichgewicht halten

Die Steigerungskette Ihrer Bewohner verläuft wie folgt: Pioniere, Siedler, Bürger, Kaufleute, Aristokraten. Grundsätzlich gilt: Je weiter der Fortschritt, desto mehr Steuern wirft die Bevölkerung ab. Umgekehrt heißt es aber: Je mehr Ihre Untertanen besitzen, desto weniger sind sie bereit, auf irgendetwas zu verzichten. So beschweren sich die Pioniere nicht, wenn Sie die Steuerschraube ganz rechts im Balkenbereich ansetzen. Bürger und Kaufleute machen jedoch ab der mittleren Steuerbelastung Theater. Tipp: Wenn Sie bei allen Gesellschaftsschichten den Steuermarker am rechten Ende des hellgrünen Bereichs halten, maximieren Sie die Einnahmen und halten die Bevölkerung im Zaum. Bedenken Sie jedoch, dass Sie Ihre Untertanen somit am Stufenaufstieg hindern. Den Ausbau der Hütten in die nächsthöhere Schicht vollziehen die Leutchen nämlich nur bei einem Steuersatz im dunkelgrünen Bereich.

Steuersiedlungen errichten

Bringen Sie eine Insel unter Ihre Kontrolle und errichten Sie dort die Produktionskreise für die Grundversorgung der Pioniere. Bauen Sie anschließend ein Dorfzentrum und platzieren Sie circa 50 Pionierhäuser drumherum. Denken Sie dabei an die Kirche – alle Hütten sollen in ihren Einflussbereich fallen. Sorgen Sie mit Schaf-Farmen und Webstuben für Stoff. Sperren Sie die Baumaterialien für das Volk, damit Ihre Pioniere nicht automatisch zu Siedlern aufsteigen. Warten Sie nun, bis alle vier Pionier-Bedürfnisse erfüllt sind, und schieben Sie die Steuerschraube nach rechts. Trotz der hohen Abgabebelastung bleiben Ihre Untertanen ausgeglichen und zetteln keine Aufstände an. Das gleiche Spiel lässt sich übrigens auch mit Siedlern und Bürgern treiben, allerdings geht bei ihnen der Steuermarker nicht ganz bis zum Anschlag zu schieben.

KRIEG UND FRIEDEN

Vorräte anhäufen

Bevor Sie in den Krieg ziehen, sorgen Sie für genügend Rohstoffe und Gold. Die meisten Mitspieler entpuppen sich als recht widerstandsfähige Gegner, sodass Kriegszustände eine Weile dauern. Vor allem Vorräte und Nachschub (!) an Stoffen, Holz und Eisenerz sind wichtig, denn diese verbraucht Ihre Armee in großen Mengen.

Sparsam verteidigen

Siedeln keine aggressiven Mitspieler mit Ihnen mit, verzichten Sie zunächst auf den Bau von Verteidigungsanlagen wie Wachtürmen oder Mauern. Stecken Sie das Geld lieber in den Wirtschaftsaufstieg. Gegen Piraten schützen Sie sich am besten mit fünf bis sieben kleinen Kriegsschiffen. Diese brauchen jedoch Kanonen, die Sie beim Händler erwerben.

Bodentruppen ausbilden

Eine schlagkräftige Armee verschlingt große Erstellungs- und Unterhaltungskosten. Um für eine starke militärische Basis genug Steuergelder zu ernten, sollten Sie eine Siedlung mit rund 2.000 bis 3.000 Kaufleuten errichten. Sorgen Sie für langfristige Befriedigung der Wünsche Ihrer Kaufleute. Erst dann dürfen Sie den Besteuerungsregler nach oben schrauben.

Wirtschaftsschaden zufügen

Eine gute Taktik in *Anno 1701* ist die Zerstörung der feindlichen Produktionsketten. Befindet sich Ihre Stadt im Krieg mit einer anderen, plätten Sie die gegnerischen Produktionsstätten für Güter hoher Entwicklungsstufen (etwa Pralinen, Parfüm oder Lampenöl). Daraufhin zetteln die Einwohner einen Aufstand an, der die Bürgerzahl mitsamt den Steuereinnahmen senkt. Umgekehrt müssen auch Sie für solche Sabotageakte gewappnet sein. Sorgen Sie daher für genug Vorräte in Ihren Markthäusern, um im Ernstfall eine Zeit lang ohne funktionierende Produktionskette auszukommen.

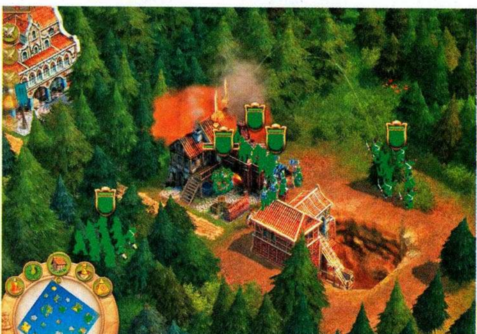
Im Ernstfall schützen

Im Kriegszustand oder bei aggressiven Mitspielern müssen Sie sich um die Verteidigung kümmern. Stellen Sie Wachtürme zwischen Ihren Produktionsstätten auf. Durch die Verteidigungsanlagen auf Ihrer Insel kann der Gegner das Eiland nicht mehr durch bloße Übernahme des Kontors erobern. Weiterer Tipp: Verzichten Sie auf Mauern und stecken Sie solch horrende Beträge lieber in den Bau von Kriegsschiffen. Positionieren Sie etwa fünf bis sieben Master vor allen Ihren Stränden. Das hindert die gegnerischen Fußeinheiten an einer Landung.

Feindliche Versorgung sabotieren

Mit folgender Vorgehensweise entscheiden Sie einen Krieg leicht für sich: Blockieren Sie mit fünf Verbänden à fünf kleinen und großen Kriegsschiffen die Handelsrouten, die Hauptinsel und die Außenposten des Gegners. Eventuell anrückende feindliche Boote beißen sich an Ihrer Überzahl die Masten aus. Da die gegnerische Wirtschaft destabilisiert ist, schickt der Kontrahent seine Marine auf Sie los. Ersetzen Sie nach den Seekämpfen Ihre versenkten Einheiten durch neue und bleiben Sie dran. Mit der Zeit gehen dem Feind einige Güter aus, seine Bevölkerung zettelt daraufhin einen Aufstand an. Ein geschickt eingesetzter Demagoge beschleunigt den Wirtschaftszerfall und bringt die Warenproduktion auf der Hauptinsel ins Schwanken. Zerstören Sie anschließend die Werften und Kontore, um die Produktion von Marineeinheiten zu unterbinden. Positiver Nebeneffekt: Die Handelsschiffe können nicht mehr anlegen. Passen Sie jedoch auf – die Reichweite der gegnerischen Wachtürme ist enorm. Durch diese Seetaktik gewinnen Sie den Krieg ohne eine einzige Landeinheit. Sie hungern den Feind einfach aus.

Alexander Frank



Der Gegner greift unsere Ziegelei an. Sollte es ihm gelingen, diese Produktionsstätte auszuschalten, fehlt Ihnen für den weiteren Ausbau Ihrer Siedlung ein wichtiger Rohstoff.



Positionieren Sie mehrere Kriegsschiffe vor dem gegnerischen Kontor und blockieren Sie damit die Versorgung der feindlichen Stadt mit nötigen Gütern. Auf diese Weise gewinnen Sie jeden Krieg.

Gothic 3

Diese Ausgabe erfreuen wir Sie mit den beiden letzten Lösungswegen zu *Gothic 3*. Während Sie zunächst auf Seiten Beliars losziehen, treten Sie zum Schluss in die Dienste des Gottes Adanos.

DER BELIAR-LÖSUNGSWEG

Für alle, die es gern böse und niederträchtig mögen, bietet *Gothic 3* die Möglichkeit, in die Dienste von Beliar zu treten. Das bedeutet auch, dass Sie sich dabei mit dem verschlagenen und geldgierigen Assassinenvolk arrangieren müssen. Denen ist es herzlich egal, ob Menschen oder Orks die Oberherrschaft haben; Hauptsache, es lockt Profit. Die Assassinen arbeiten mit den Orks zusammen, weil diese Ihnen die Sklaven abkaufen und ebenfalls zu Beliar beten.

Kap Dun

In diesem verschlafenen Fischernest verdienen Sie sich die ersten Sporen, indem Sie Gamals Sklaven Harek zurückbringen. Er steht nördlich des Osteingangs (1 auf der Karte auf der folgenden Doppelseite) und versucht, Ihnen Heilpflanzen anzudrehen. Wenn Sie ihm etwas gebratenes Fleisch geben, überlässt er Ihnen einige Heilpflanzen, die Sie für den Alchemisten Esiel gut gebrauchen können. Die restlichen Pflanzen finden Sie rund um den Leuchtturm bei der Arena. Haben Sie zwölf Pflanzen zusammen, bietet Esiel seine Dienste an.

Montera

Auch in der zweitgrößten Stadt im Kernland Myrtanas gibt es Gelegenheiten, sich das Wohlwollen der Assassinen zu erkaufen. So sucht der Stadtpascha Sobota jemanden, der ihm seine Sklaven wiederbringt. Einer wurde ihm unter dem Hintern weggepfändet und dient nun Dan, einem der Söldner Mariks. Besiegen Sie Dan in der Arena, überlässt er Ihnen den Sklaven, da er mit männlichen Leibeigenen nichts anzufangen weiß. Kniffliger ist es, den Sklaven des Schmieds Thorek zurückzuholen: Der fette Ork möchte seine neue Putzkraft nicht so einfach ziehen lassen und stellt Sie zur Rede, als Sie versuchen, dem Mann zur Flucht zu verhelfen. Entweder kaufen Sie den Sklaven für 1.100 Goldstücke frei oder Sie geben sich provokativ – allerdings müssen Sie dann den Schmied im Kampf besiegen – danach betreibt er keinen Handel mehr mit Ihnen. Haben Sie die Sklaven zu Sobota gebracht, belohnt er Sie mit 1.000 Goldstücken pro Diener.

Der verzweifelte Händler

In der Kneipe von Montera finden Sie Basir, der Ihnen die Ohren volljammert, er sei westlich der Stadt von Rebellen ausgeraubt worden. Hellhörig werden Sie, als er eine hohe Belohnung für seine alte Goldschatulle anbietet. Etwas westlich von der Stadt auf der Straße nach Trelis kampiert ein Rebellenstoßtrupp. Otis erzählt Ihnen, dass er das Diebesgut bereits nach Okara gebracht habe. Die Schatulle jedoch hat er übersehen, denn sie liegt immer noch bei dem umgekippten Handelskarren (2) an der Weggabelung etwas weiter westlich. Basir ist glücklich und Sie sind um 1.000 Goldstücke reicher.

Silden

Sklavenjäger Quadir ist immer auf der Suche nach Frischfleisch und beauftragt Sie, einen der rebellischen Holzfäller für seine Sache zu rekrutieren. Westlich der Stadt, abseits des Weges, befindet sich das Holzfällerlager. Dort überzeugen Sie Will handgreiflich, Ihnen zu folgen.

Trelis

In diesem orkischen Vorposten residiert Khabir, einer der Abgesandten der Assassinen aus Varant. Er ist damit beschäftigt, dass der Vertrag mit den Orks eingehalten wird und kümmert sich um finanzielle Angelegenheiten. Die Assassinen erwarten eine gute Bezahlung von den Orks, wenn diese in Varant Ausgrabungen unterhalten wollen. Allerdings ist der hiesige Befehlshaber arg mit den Zahlungen im Verzug und so sollen Sie vermitteln. Ohne eine entsprechend hohe Reputation bei der Stadt (75 Prozent) lässt man Sie aber nicht zu ihm vor, also erledigen Sie erst mal ein paar lokale Aufträge. Sind Sie zu Vak vorgedrungen, will der 50.000 Goldmünzen, um seine Schulden bei Khabir abzuzahlen. Sie können Vak das Geld geben, um von ihm im Gegenzug Adanos' Amulett zu erhalten. Khabir rückt für die Erfüllung des Auftrags ein weiteres Amulett (+5 gegen Klinge und Zerschmettern) heraus. Sie können Vak auch einfach umhauen, um an sein göttliches Amulett zu gelangen. Die Wachen greifen nicht ein, allerdings ist der Auftrag dann für Khabir noch nicht vom Tisch. Kehren Sie am besten später wieder zurück, wenn genug Gold da ist.


G


Braga

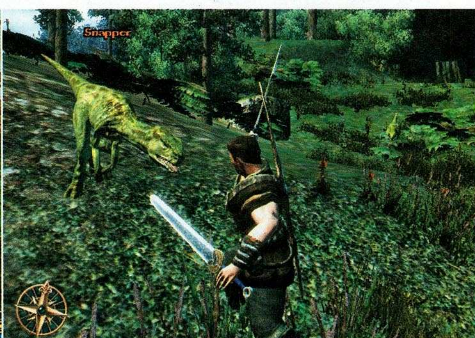
Braga ist die erste Assassinensiedlung, auf die Reisende aus dem Norden treffen. Nach einem Gespräch mit dem Schwarzmagier Nafalem erfahren Sie, dass es einige Probleme gibt: So sind viele Händler nicht in der Lage, ihrem Herrscher Zuben den Tribut zu entrichten. Der Grund dafür ist, dass die Händler die Steuern dem früheren Statthalter Tufail gaben – dieser hat sich von räuberischen Nomaden ausnehmen lassen, was seine Absetzung zur Folge hatte. Die Aufgabe lautet, von jedem Händler den Tribut abzugreifen, egal wie.

Joses Tribut

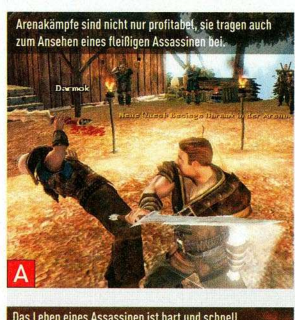
Dieser unbekümmerte Sklavenhändler zahlt ohne Widerrede noch mal seinen Tribut, da er vor kurzem jede Menge Sklaven an die Orks verkauft hat.



In fast jeder Stadt trifft man vereinzelt Assassinen an. Erledigen Sie ein paar Arbeiten für sie, ist das ein erster Schritt auf dem Pfad Beliars.



Als Assassine kommt man nur in Varant an Rüstungen. Sehen Sie lieber zu, dass Sie lebend in der Wüste ankommen.



Arenakämpfe sind nicht nur profitabel, sie tragen auch zum Ansehen eines fleißigen Assassinen bei.



Das Leben eines Assassinen ist hart und schnell. Hier nehmen wir gerade eine Räuberhöhle auseinander.



Grok gibt Ihnen eine Karte mit den ungefähren Standorten der Tempel, in denen die göttlichen Artefakte lagern.



Beliar verleiht Ihnen seine Macht, damit Sie die Weltherrschaft an sich reißen können.



Um König Rhobar zu meucheln, müssen Sie erst durch die orkischen Belagerungstruppen.

Der Beliar-Lösungsweg:

1. Harek
2. Basirs Handelskarren
3. Malirs Räuberhöhle
4. Asarus Nomadenlager
5. Murats Oase
6. Yussufs Versteck
7. Mezirs Ausgrabungsstätte
8. Hassans Lager
9. Suguts Oase
10. Räuberhöhle mit Giores' Waren
11. Zarkos' Lager
12. Akashas Grab

Der Adanos-Lösungsweg:

1. Ardea
2. Rebellenunterschlupf in Reddock
3. Sklavenlager in Kap Dun
4. Söldnerlager in Montera
5. Geheimes Rebellenlager in Okara
6. Alchemistenstadt Geldern
7. Stadtwachen in Silden
8. Xardas' Turm
9. Der Dämon in Gotha
10. Das Amulett in Trelis
11. Die Krone in Mora Sul
12. Die Robe in Al Shedim
13. Akaschas Grab
14. Der Erzofen des Hammerclans
15. König Rhobars Thronsaal
16. Zubens Palast

THE UNKNOWN LANDS

NEMORA

BRAGA

VARANT

MORA SUL

ISHTAR


Nehmen Sie in der ersten Schlacht in Ardea die Weltkarte des Ork-Bosses. Damit verlaufen Sie sich nicht ganz so schnell.



Bradleys Sklavenliste vom Tisch in Montera zu stehlen ist nicht sonderlich schwer. Warten Sie einfach so lange, bis Bradley den Tisch verlässt.


Rufus führt Sie zu dem geheimen Rebellenversteck in Okara. Der Stützpunkt ist stilecht mit einem mittelalterlichen Tarnnetz abgedeckt.


In der Höhle des Hammerclans steht der Erzofen zum Schmelzen der Artefakte. Darin warten jede Menge Orks, ein Alleingang ist ein reines Himmelfahrtskommando.


Mit dem Zorn der Völker im Nacken und unter Xardas Führung verlassen Sie die Welt in eine unbekannte Dimension.

Bernados Tribut

Der Waffenhändler verweigert die Zahlung – Sie vermöbeln ihn kurzerhand. In seinem Inventar befindet sich übrigens die Teleportrune für Braga. Weil er Ihren Argumenten nichts entgegenzusetzen hat, rückt er den Obolus heraus.

Lucas Tribut

Der Rüstungsbauer hat keine müde Münze, bietet aber ein Geschäft an: Bringen Sie ihm fünf Mal dunkles Snapperleder, baut er daraus eine leichte Assasinenrüstung, die er Ihnen überlässt. Im Gegenzug bezahlen Sie seinen Tribut bei Nafalem. Ein korrekter Handel, da die Rüstung um einiges mehr wert ist. Da Diego sowieso dunkle Snapper jagen will, begleiten Sie den alten Haudegen.

Abbas Tribut

Der Wasserhändler soll angeblich nur einen Kelch entrichten, hat diesen aber nicht. Malir, ein Nomadenhauptmann, nahm ihm das Ding ab. Wenn Sie mit Tufail Malirs Höhle (3) ausheben, finden Sie den Kelch in einer Kiste.

Tufails Tribut

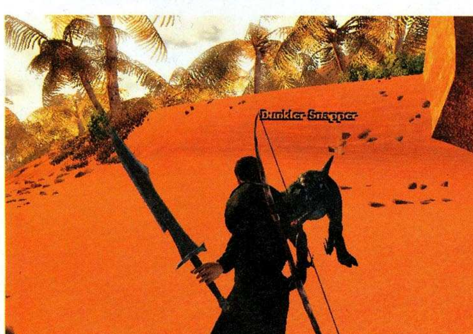
Das Ex-Stadtoberhaupt soll entweder zahlen oder sterben. Aber er bietet Ihnen an, mit ihm die Räuberhöhle Malirs auszuheben. Ihnen gehört die gesamte Beute, dafür bezahlen Sie den Tribut bei Nafalem. Außerdem löhnt Jose ein schönes Kopfgeld für Malir. Haben Sie alles zusammen, bringen Sie es zu Nafalem. Er verhilft Ihnen zu zehn Rufpunkten bei den Assassinen, einer Empfehlung für Ishtar und er bildet Sie in schwarzer Magie aus.

Die Blume des Dorfes

Nafalem erwähnt beiläufig, dass Aila, die schönste Frau des Dorfes, von Asaru (4), einem der Nomadenanführer in der Gegend, entführt worden sei. Jose zahlt ein gutes Kopfgeld für ihn. Suchen Sie den Wassermagier Riordian, er befindet sich südlich von Braga in einer Ruine. Nach ein paar Sätzen willigt er ein, Sie ins Nomadenlager zu führen. Dort angekommen, stellt Asaru Sie sogleich zur Rede: Kampf bis zum Tod ist die einzige Option, wenn Sie den Auftrag erledigen wollen. Danach eskortieren Sie Aila nur noch zurück ins Dorf. Wenn Ihnen Jose Geld offeriert, lehnen Sie ab, denn Nafalem bietet mehr davon und sorgt darüber hinaus für eine bessere Reputation. Holen Sie sich aber noch die Kopfgelder von Jose ab, bevor Sie weiterziehen.

Mora Sul

Der Schwarzmagier von Mora Sul befindet sich im zentralen Turm. Ohne Verdienste für die Stadt lässt man Sie nicht hinein. Wenn Sie in der Stadt mit Hamid sprechen, erzählt er Ihnen von einem Amulett mit besonderem Wert, das er von Ilja erwerben will. Allerdings weiß Ilja, wie viel Hamid dafür zu zahlen bereit ist und macht ihm ein unmögliches Angebot. Von einem Fremden jedoch würde er einen annehmbaren Preis verlangen. Sie erhalten 500 Goldstücke und wenn Sie Ilja gegenüber Hamids Namen nicht erwähnen, bekommen Sie das Amulett zu diesem Preis. Nach der Übergabe hat Hamid einen weiteren Auftrag für Sie: Bringen Sie das Amulett zu seinem Freund Murat in die Wüste. Dafür fordert Hamid im Gegenzug Yasmin, eine der Tänzerinnen Murats. Seine Oase (5) befindet sich ein kleines Stück westlich von Mora Sul. Kaufen Sie bei der Gelegenheit auch Amira als Geschenk für Gonzales. Begleiten Sie beide zurück in die Stadt und übergeben Sie sie den jeweiligen Adressaten. Bandaro, der Kopfgeldjäger, will den diebischen Sklaven Yussuf tot sehen. Dieser befindet sich in einem Wüstenlager auf halbem Weg zwischen Mora Sul und Ben Erai (6). Er berichtet, dass er vier Tempelschlüssel geklaut und in der Stadt verkauft habe. Einen hat er noch, die anderen drei befinden sich im Besitz von Ilja, Kirk und Gonzales. Diese Schlüssel sind später wichtig, um in den Tempel zu gelangen. Kaffu befindet sich außerhalb der Ostmauer der Stadt und klagt, dass ihn seine eigenen Wachen ausgeraubt hätten. Er will sowohl sein Geld wiederhaben als auch die Wachen in der Wüste verrotten sehen. Das lässt sich einrichten: Die Wendehälse haben sich nicht weit in west-südwestlicher Richtung in einer der Ruinen eingenistet. Der Händler Masil ist ein wenig schreckhaft und möchte den Gladiator Orknarok vom Hals haben. Bringen Sie ihn zum Tempel im Süden. Dort angekommen, hat Farim allerdings auch keine Verwendung für ihn und schickt den Bengel zu Kalesch, Ork-Befehlshaber der Ausgrabung. Der wiederum sendet ihn zum Jagen. So weit, so gut. Danach bietet Masir ein weiteres Geschäft an. Er gibt Ihnen einen Erzrohling, wenn Sie seine Schuldscheine für ihn einlösen. Derer sind es drei und jeder der Schuldner möchte etwas anderes von Ihnen für den Schein. Hector ist nur mit 1.400 Gold zufrieden, Ilja möchte entweder 2.000 Gold oder einen der Erzrohlinge. Ramon rückt den Schein derweil so heraus, fordert aber später einen Gefallen. Faesul wünscht, dass sein Artefakthandel erneut in Schwung kommt und beauftragt Sie, den Dicken von der Ausgrabungsstelle am Tempel davon zu überzeugen, ihm wieder Artefakte aus den Ruinen zu verkaufen. Der Dicke gibt sich wenig diplomatisch: Man kann ihm entweder acht Ausdauertränke für seine Sklaven bringen oder ihn einfach verprügeln. Torwächter Nasib hilft Ihnen, in den Palast zu kommen. Im Gegenzug überreichen Sie ihm Geschenke für Gonzales. Sie können 1.000 Gold, die Tänzerin Asima und die Mondklinge abtreten. Die Tänzerin kaufen Sie bei Murats Oase und die Klinge gibt es, wenn Sie den bisherigen Champion Angar in der Arena besiegen. Sind Sie im Palast, bekommen Sie vom Schwarzmagier Ningal den Auftrag, Ramirez zu finden. Er war hinter einem Dieb her, der eine Erzrohling-Lieferung aus Ben Sala ausgeraubt haben soll. Südlich der Stadt Mora Sul finden Sie zwischen den Ruinen (7) Mezir, einen einsamen Artefaktgräber. Er führt Sie zur Leiche von Ramirez. Überbringen Sie Ningal die schlechte Nachricht, ist er an der Identifizierung des Mörders und seiner Bestrafung interessiert. Schmieren Sie den Schmied Ismael, erinnert er sich plötzlich, dass ein Assassine namens Hassan ihm die Rohlinge verkauft hat. Auf halbem Wege zwischen Ishtar und Mora Sul, weit im Süden, steht ein kleines Zeltlager zwischen den Ruinen. Dort



Die Wüste birgt jede Menge Gefahren durch Viecher und Banditen, die sich trotz sengender Hitze kampflustig gebärden.



In den Städten gibt es in der Regel viel für die Assassinen zu tun. Oft geht es dabei um zwielichtige Geschäfte oder Menschenhandel.

verhören Sie Hassan (8), stellen belastendes Material sicher und bringen ihn schließlich unter die Dünen. Sie können sich wahlweise von Gonzales den Auftrag erteilen lassen, alle Wassermagier in Varant zu exekutieren. Das ergibt +3 Ruf pro Leiche. Saturas und Myxir sind in Al Shedim, Riordian haben Sie schon bei Braga getroffen und Vatras ist ein Gefangener in Lago. Merdarion hat sich in einer Höhle westlich von Mora Sul verkrochen. Wer sich für einen unbarmherzigen Berufskiller hält, kann sich auch mit der Teleportrune aus Gotha direkt in den Thronsaal des Königs katapultieren und den nervigen Monarchen unter die Radieschen befördern, was auch Anerkennung bei den Assassinen verschafft.

Ben Sala

Untote belagern dieses Dorf, das von der Außenwelt abgeschnitten ist. Der Schmied Enzo benötigt sechs Kisten Stahl, um die übrig gebliebenen Kämpfer mit Waffen auszurüsten. Sprechen Sie mit Daro darüber, weist er Sie an, die Stollen und eine Ruine von Untoten zu säubern. Einer befindet sich gleich hinter dem Dorf und der andere etwas südlich. Dort finden Sie jeweils drei schwere Kisten mit Stahl und einen überlebenden Sklaven. Eskortieren Sie ihn zu Enzo, freut er sich über einen Gehilfen. Die Ruine liegt auf dem Bergkamm. Um die restlichen Untoten auszumerzen, befrieden Sie den Tempel. Sind Ruine und Stollen gesäubert, besprechen Sie mit Daro den Angriff und räuchern den Ort mit Dolok und seinen Orks aus. Ein Licht-Zauberspruch ist im stockdunklen Tempel äußerst nützlich. Giores ist untröstlich: Er kann keinen Handel treiben, bis ihm jemand seine Warenkisten wieder von Räubern zurückholt. Besagte Vagabunden hängen in einer Höhle weit nördlich von Ben Sala ab (10). Das Dorf-oberhaupt Julio ist ebenfalls von Sorgen geplagt: er will Basir und Sugut für ihren Verrat bestraft sehen und sein Dorf aus der eiskalten Umklammerung der Untoten befreien. Basir vergnügt sich in der Kneipe von Montara und Sugut besitzt seine eigene Oase weit westlich des Tempels (9). Meucheln Sie beide, gibt es eine großzügige Belohnung. Sobald der Tempel befreit ist und die anderen Missionen erledigt sind, haben Sie die Stadt gerettet und kassieren mächtig ab.

Bakaresh

Auf dem Weg zur Stadt treffen Sie Benito, der Ihnen aufträgt, seinen Bericht zu Silvio zu schaffen. Der wiederum möchte noch eine Nachricht von der nördlichen Stadtgrenze erhalten. Dort treffen Sie Akrabor, der den Lagebericht aber erst rausrücken will, wenn Sie die räuberischen Nomaden in der Nähe töten. Aschnu will Ihnen gegen Bezahlung helfen, in den Tempel zu gelangen. Bringen Sie den Tribut aller Händler der Stadt zum Schwarzmagier Amul. Die Geschäftsleute rücken den Tribut aber nur heraus, wenn sie von Ihren guten Absichten überzeugt sind. Carlos können Sie breitschlagen, indem Sie die Ruinen von Bakaresh von Schakalen und Löwen befreien. Aldo verlangt im Gegenzug eine Empfehlung bei Sigmor, einem Schwarzmagier im Tempel. Jaffar hingegen brauchen Sie nur mit Ihren Geschäften beeindrucken. Östlich der Stadt ist eine Höhle im Berg, bevölkert von Sandcrawlern. Beseitigt man diese, steigt Ihr Ruf in der Stadt beträchtlich. Außerdem kann man sich bei Silvio die Belohnung abholen. Aldo möchte gern drei alte Schatullen aus den nahe gelegenen Ruinen, die dort herumliegen. Eine weitere Möglichkeit, sich beliebt zu machen, ist natürlich wieder der Kampf in der Arena. Sind Sie populär genug, können Sie in den Tempel gehen und mit Sigmor respektive Tizgar sprechen. Beide wollen, dass Sie sich nützlich machen und einige Nomaden in der Wüste verrecken lassen. Die Gesuchten entspannen in der Oase im Südwesten; lassen Sie alle über die Klinge springen, gibt das 20 Rufpunkte bei den Assassinen.

Ben Erai

Sancho hat hier die Kappe auf und ist der Meinung, dass eine Goldstadt jeden irgendwann auf dumme Gedanken bringt. Daher sollen Sie die Assassinen auf Loyalität abklopfen. Da Lukar plant, bei Nacht die Stadt auszunehmen, verpfeifen Sie ihn – und liefern sich anschließend ein Duell auf Leben und Tod. Sancho will weiterhin wissen, was mit seiner Goldmine bei Lago los ist und schickt sie dorthin, um die Sache zu untersuchen. Nach einem Gespräch mit Fabio stellt sich heraus, dass die Mine stillgelegt ist, weil Nomaden die Sklaven entführten. Anschließend sollen Sie die Leibeigenen von Ben Erai nach Lago zur Mine bringen, um die Goldförderung aufs Neue anzukurbeln. Campa belohnt jeden, der ihm den Kopf eines Nomadenführers bringt. Von denen gibt es drei: Yespas (ein Stück südwestlich), Hurit (weit im Süden bei einer Oase) und Shakyor (unweit einer Höhle in der Nähe von Lago). Der Sklavenhändler Vasco möchte gern einen heimischen Stamm von Sandcrawlern gereinigt sehen und braucht ein Paket Sumpfkraut, das sich in Lago bei Rasul oder Fabio verdienen lässt. Haben Sie alles für Sancho erledigt und die Stadt von den Banditen befreit, gibt er Ihnen ein Schreiben für Sigmor in Bakaresh mit. Bringen Sie es, steigt Ihr Ruf bei den Assassinen um 15 Punkte.

Ishtar

Bekommen Sie endlich Einlass nach Ishtar, sprechen Sie mit Zuben – er sitzt in seinem Palast. Bevor er jedoch einen Auftrag vergibt, will er Sie erst testen. Sprechen Sie mit Ugrasal. Der erklärt, dass jeder in der Stadt das Recht hat, Ihnen eine Prüfung aufzuerlegen. Die erste können Sie bestehen, indem Sie den Kampf mit zwei Waffen bei Ugrasal lernen. Makas erwartet, dass Sie Kafa helfen, dem Wasserhändler vor der Stadt. Wehren Sie die Schakalangriffe ab und schlachten Sie mindestens drei Rudelführer. Die ziehen nördlich der Brunnensiedlung plündernd umher. Musan erwartet von Ihnen fünf Felle von räudigen Löwenbastarden, die angeblich im Norden zu finden sind. Verlassen Sie die Stadt, spricht Asam mit Ihnen. Er möchte, dass Zarkos stirbt, weil er ihm auf unfaire Weise eine Schale gestohlen hat. Zarkos hat sein Lager in einem Palmenhain nörd-

F G H


In Al Shedim sind nicht nur Nomaden, Orks und ein göttliches Artefakt zu finden. Die ausgedehnten Ruinenfelder erschweren die Orientierung.



Haben Sie alle göttlichen Artefakte entdeckt, bringen Sie sie zu Zuben, der Sie daraufhin mit seinem Stab zu Beliars Schrein nach Bakaresh schickt.

lich der Stadt aufgeschlagen (11). Von dort westlich gesehen befindet sich eine Höhle voller Löwenbastarde. Sie erledigen sowohl Zarkos als auch die Löwen und bringen Asam die Schale zurück. Besiegen Sie alle Gegner, die Kasim aufbietet, steigen Sie weiter im Ansehen. Emet ist der Letzte, der Sie prüft: Er will ein Paket Sumpfkraut. Das bekommen Sie in Lago – entweder von Rasul oder Fabio. Für Zuben dürfen Sie in Bakaresh mit dem Hut herumgehen – treiben Sie den Tribut von Sigmor, Tizkar und Amul ein. Der zuletzt Genannte hat sich sein Geld klauen lassen – Sie ermitteln bei den Gladiatoren in der Arena, dass Amuls Gold in einer der Kisten der Kämpfer ist. Bringen Sie es ihm zurück, überlässt er Ihnen den Zaster. Damit haben Sie ein weiteres Examen bestanden. Nun schickt Zuben Sie los, um herauszufinden, was Xardas plant. Eine große Aufgabe, denn um so weit zu kommen, erledigen Sie zunächst einen reichlichen Haufen Arbeit für die Orks (siehe Adanos-Lösungsweg, ab Seite 167).

Die fünf göttlichen Artefakte

Sind Sie bei Xardas angelangt, erzählt er Ihnen, dass die Schamanen in Geldern mehr über die Artefakte wissen. Fragen Sie Grok, den obersten Schamanen, gibt er Ihnen eine Karte mit den Ausgrabungsstellen der Orks.

Adanos' Manaring

Das erste Artefakt befindet sich in der verfluchten Stadt Gotha – im Besitz eines schwarzen Dämons. Metzeln Sie ihn nieder und Adanos' Manaring gehört Ihnen.

Adanos' Amulett

Das zweite Artefakt haben Sie vermutlich schon in Trelis aufgetrieben – von Vak, dem orkischen Oberbefehlshaber.

Adanos' Krone

Die Krone finden Sie im Tempel südlich von Mora Sul. Drei der Schlüssel zum Tempel besitzen die Händler in Mora Sul, einen hat Yussuf und den letzten besitzt Salesch. Der versucht prompt, Ihnen die anderen abzunehmen. Im Tempel findet sich auch die Vase, die Ilja so lange gesucht hat.

Adanos' Robe

Das edle Stück finden Sie in Al Shedim, östlich des Tempels von Mora Sul. Drei der fünf Schlüssel finden Sie in Kisten, die in den Ruinen verstreut sind. Lester händigt Ihnen seinen Schlüssel nur aus, wenn Sie einen Aufstand gegen die Orks vom Zaun brechen. Überzeugen Sie außerdem die Nomadenführer Wutras, Onalas und Pakwan von der Rebellion. Den letzten Schlüssel gibt Ihnen Saturas. Im Tempel hängt die gesuchte Robe.

Adanos' Lebensring

Im Kloster von Nordmar im Nordwesten des Landes finden Sie die „Chroniken der Herrschaft" in einer Bibliothek. Darin steht, dass Akasha den Ring trug. Untote suchen all jene heim, die den Wälzer ohne Magie lesen. Sprechen Sie mit Dargoth darüber, verweist er Sie an Kerth vom Feuerclan. Kerth händigt Ihnen eine Karte aus, auf der die Gräber seiner Ahnen verzeichnet sind. Das Grab im Nordosten ist das gesuchte (12). Schnetzeln Sie sich fleißig durch Orks und Untote, haben Sie bald alle Artefakte Adanos' beisammen. Jetzt bringen Sie die nur noch zu Zuben. Der überreicht Ihnen seinen Stab des ewigen Wanderers und schickt Sie zu Beliars Schrein nach Bakaresh.

Gott der Finsternis

Der gesuchte Schrein steht im Thronsaal Tizkars; sobald Sie Beliar beschworen haben, erteilt er Ihnen einen gewaltigen Auftrag: Tränken Sie das ganze Land in Blut! Nicht nur König Rhobar und Xardas sollen über die Klinge springen, sondern auch alle Orkhäuptlinge in Myrtana. Sogar seinen treuester Diener Zuben dürfen Sie nicht verschonen. Außerdem ist durch den Vertragskonflikt in Trelis inzwischen der Krieg zwischen Varant und den Orks in Myrtana ausgebrochen.

Die Ork-Häuptlinge

Die Häuptlinge befinden sich in Kap Dun, Montera, Trelis, Geldern, Silden und Faring. Da der Mord an einem Ork-Anführer selten ungestraft bleibt, metzeln Sie sich häufig durch die riesige Ork-Horden und befreien auf diese Weise die Ortschaften. Nutzen Sie jede Hilfe der Rebellen, die Sie bekommen können, denn es ist ein harter Kampf!

Zuben

Ihr ehemaliger Arbeitgeber zuckt nicht mal mit der Wimper, als Sie ihm von Beliars Absichten in Kenntnis setzen. Servieren Sie ihn gebührend ab – die Assassinen greifen nicht ein.

Xardas

Ihr alter Mentor und Zauberer ist ein harter Brocken – wenn Sie Distanzkämpfer sind. Haben Sie ihn besiegt, lesen Sie sein Tagebuch und erfahren dadurch seine wahren Absichten.

König Rhobar II.

Für die Exekution von König Rhobar II. nehmen Sie die Hilfe von Lee in Anspruch. Des Königs ehemaliger General residiert mittlerweile im Lager des Feuerclans. Wenn Sie ihm jeweils einen Teleportstein aus dem Thronsaal und dem Tempel von Vengard bringen, hilft er Ihnen beim Kampf gegen Rhobar und dessen Getreuen. Den Stein für den Tempel finden Sie in einer Höhle in Gotha. Sie teleportieren nach Vengard und kämpfen sich bis zum Palast des Königs vor. Eine Etage über dem Thronsaal finden Sie einen weiteren Teleportstein. Geben Sie Lee den Stein für den Tempel und holen Sie ihn von dort ab. Wenn Sie Lee bei der Konfrontation mit dem König den letzten Schlag überlassen, greifen die Wachen Sie nicht an. Nach so viel Tod und Verdammnis kehren Sie endlich zu Beliars Schrein zurück und sehen in die Zukunft. Die Assassinen beherrschen Myrtana und die letzten überlebenden Orks liefern sich erbitterte Kämpfe mit den Clans aus Nordmar. Lee nimmt den Platz des Königs unter den Menschen ein und versucht, sie zu einen. Sie haben ein neues, dunkles Zeitalter eingeläutet!

Manuel Grundmann/Philipp Schönert

Den letzten Teil der Lösung finden Sie auf unserer DVD.



Seit Beliars Auftrag liegt Varant mit den Orks von Myrtana im Krieg. Das erschwert die Exekution der Orkführer, da sie keine Risiken mehr eingehen und somit schwer zu fassen sind.



Üben Sie gemeinsam mit Lee Rache für die Zeit in der Minenkolonie. Haben Sie Rhobar bezwungen, sind Sie uneingeschränkter Herrscher Myrtanas!

SPARE MIT IM PREMIUM CLUB UND ALS GESCHENK ERHÄLST DU 10 FREI-SMS**

Zum Bestellen sende PAQ + Best.Nr. an die **87555*** z.B. PAQ 42819

Sende PAQ + Best.- Nr. an 0900 560330° z.B. PAQ 42819 — €2/SMS max 2 SMS pro Produkt

Sende PAQ + Best.- Nr. an 914° z.B. PAQ 42819 — 3sfr/SMS max 2 SMS pro Produkt

*Sensationell preiswert im Abo-Modus 3 Produkte deiner Wahl zum Download im Premium Club €2,99/Woche zzgl Vf Leistung und TPL sowie GPRS Kosten deines Mobilfunkanbieters. Zum Stoppen des Abos sende STOPCLUB an die 87555 (normale SMS Kosten). Mindestalter 16 Jahre. Mit Abschluß eines Abos akzeptiere ich weitere Infos auf mein Handy. Stop Werbung: Sende WSTOP an die 84343 (normale SMS Kosten). AGBs und Hilfe unter www.gigahandy.de ** Gilt nur bei Abschluß eines Abos. Nach Kündigung des Abos verfallen die Frei-SMS. Registrieren unter www.gigahandy.de/freesms Gilt nur in Deutschland.

it s getting hot here!

HEISSE EROTIKVIDEOS







FARBIGE LOGOS



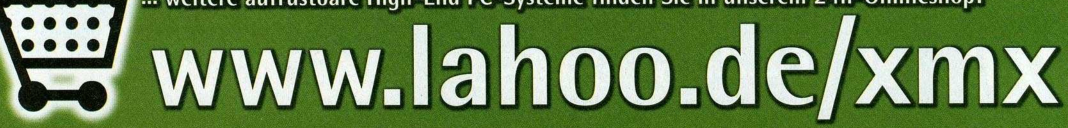
PERSÖNLICHE LOGOS



ANIMIERTE LOGOS



WWW.GIGAHANDY.DE



... weitere aufrüstbare High-End PC-Systeme finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!
www.lahoo.de/xmx

Geforce 8800 GTX




»Teststreifen: nicht schwanger!«



Geforce 8800 GTS

Die teure GTX-Variante ist länger (oben) und verfügt über zwei Stromanschlüsse. Der Kühler ist bei beiden Karten sehr ähnlich.

GEFORCE 8800 GTX/GTS

Was für ein Brett!

Sie kommt: die neue Nvidia-Grafikkarte 8800. Ob sie rockt? Wir kennen bereits alle Details, die wir Ihnen auch gerne verraten.

GRAFIK | 575 Megahertz Chip- und 900 Megahertz Speichertakt, zusammengefasste Shader-Einheiten sowie Direct3D-10-Unterstützung und 768 Megabyte. Das ging Ihnen zu schnell? Der Reihe nach: Eine Innovation sind die vereinheitlichten Shader-ALUs. Bei aktuellen Grafikchips unterscheidet man stets zwischen Pixel- und Vertex-Einheiten. Je nach Spielsituation teilen sich die Recheneinheiten nun die Arbeit dynamisch auf – das bedeutet eine höhere Effizienz. Dabei kommen 128 Skalarprozessoren zum Einsatz – das ist ebenfalls völlig neu. Den GDDR3-Speicher mit 768 Megabyte spricht der Grafikchip per 384-Bit-Verbindung an. Bisher waren bei Top-Karten nur 256 Bit üblich. Auch die anisotrope Filterung wurde optisch aufgewertet und Kantenglättung funktioniert nun zusammen mit HDR-Beleuchtung. Neben dem beschriebenen Top-Modell Geforce 8800 GTX für rund 600 Euro kommt eine günstigere Variante heraus: Die 8800 GTS ist kürzer und hat 640 Megabyte samt 320-Bit-Anbindung. Die Taktraten sind auf 500/800 Megahertz gesenkt. Dafür kostet die GTS-Version „nur" 450 Euro. Daniel Möllendorf

Info: www.nvidia.de

AMD UND ATI

Mixvorlage

Mehrere Internetquellen berichten, dass AMD und Ati angeblich eine Kombination aus Prozessor und Grafikchip planen.

PROZESSOR/GRAFIK | Solch ein Hybride soll irgendwann im Jahr 2008 oder erst 2009 erscheinen. Ein großer Vorteil der direkten Anbindung wäre der Wegfall einiger Datenwege wie PCI-Express. Dafür entstünden geringere Kosten in der Herstellung und Vorteile im Stromverbrauch. Die noch namenlose Technik ist vermutlich zunächst nichts für Hochleistungsgrafikchips, sondern eher eine Alternative für Büro-PCs. Henner Schröder

Info: ati.amd.com/de | Quelle: www.hexus.net/content/item.php?item=7094



AMD hat Ati übernommen. Seitdem ist auch die Internetseite von Ati komplett umgebaut.



»Kriegerprinzessin Xena: von der Dampfwalze überrollt«

Beim QX6700 hat Intel zwei Conroe-Kerne auf einem Chip untergebracht. Damit verfügt der Prozessor insgesamt über vier Kerne.

INTEL QUAD-CORE

Vier her!

Intels Vierkern-Prozessoren kommen noch in diesem Jahr. Wichtigste Frage für Spieler: Was kosten die Dinger?

CPU | Diesen Monat sollen die ersten Vierkern-Modelle unter der Bezeichnung Core 2 Extreme QX6700 für rund 1.000 Euro verkauft werden. Die Taktrate liegt bei 2,67 Gigahertz. Auch der Q6600 – wahrscheinlich mit 2,4 Gigahertz – wird für 850 Euro ein teurer Spaß. Günstige Vierkerner erwarten wir erst im Herbst 2007. Was der QX6700 im Spielealltag leistet, klärt unser Test – voraussichtlich kommende Ausgabe. Daniel Möllendorf

Info: www.intel.de

GEWINNSPIEL

Ein Satz heiße Ohren

PC ACTION und Speed-Link verlosen sieben Headsets im Wert von 500 Euro.

Mit dem 5.1-Headset Medusa hören Sie beim Spielen genau, wo sich Ihr Gegner befindet. Bei der Progamer-Edition gibt es sogar eine Tasche gratis – praktisch für Netzwerk-Partys. Die gepolsterten Kopfhörer schmiegen sich kuschelweich an Ihre Lauscher, der Mikrofonbügel lässt sich beliebig einstellen.

Sind Sie Progamer?
a) Ja.
b) Nein.
c) Seit Punkbuster nicht mehr.

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 24.

7x Medusa 5.1 Progamer-Edition



AMD QUAD FX

Krieg der Kerne


»Nach der Musterung: kariert.«

Vier Prozessorkerne im Einsatz: Zwei Instanzen von *City of Heroes*, zwei HD-Videos und ein Schnittprogramm laufen gleichzeitig.

Sie kriegen nie genug? Freuen Sie sich: AMD hat Sie lieb und bringt ein System mit vier Prozessorkernen.

PLATTFORM | Eine Platine, zwei Sockel, vier Kerne: Noch in diesem Jahr dürfen leistungsgierige Spieler einen PC mit vier Kernen zusammenbauen. Quad FX oder AMD 4x4 heißt die Technik. Dazu brauchen Sie zwei neue Zweikern-Prozessoren – die bisherigen Modelle funktionieren nicht im Dual-Modus. Entsprechende Chips bietet AMD im Doppelpack an: Für zwei FX-70 (2,6 Gigahertz) zahlen Sie weniger als 1.000 Euro. Zweimal die Top-Variante FX-74 mit drei Gigahertz soll dagegen deutlich mehr als 1.000 Euro kosten. Obwohl AMD Ati gekauft hat, kommen passende Platinen-Chipsätze zunächst nur von Nvidia. Daniel Möllendorf

Info: www.amd.de

RADEON X1950 PRO/X1650 XT

Kart-Rennen

Grafikkarten für weniger als 200 Euro: Lohnen sich Atis Radeon X1950 Pro und X1650 XT für Aufrüster? Unser Test gab die Antwort.

GRAFIK | Für rund 140 Euro bekommen Sie bei der X1650 XT 24 Pixel-Shader-ALUs, 574 Megahertz Chip- und 672 Megahertz Speichertakt. Die meisten Hersteller takten ihre Karten sogar noch höher. Das reicht für Spieleleistung auf Geforce-7600-GT-Niveau, *NfS: Most Wanted* läuft in 1.024x768 mit 4x Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung flüssig. 190 Euro kostet die ebenfalls neue X1950 Pro mit 36 ALUs und acht Vertex-Shader-Einheiten. Angesichts 580 Megahertz Chip- und 600 Megahertz Speichertakt ist der Neuling etwas schneller als die ebenso teure Radeon X1900 GT. Für die gleich schnelle 7900 GS zahlen Sie jedoch derzeit noch 20 Euro weniger. Daniel Möllendorf

Info: www.ati.de


»Ausgelaugt: Milka-Kuh.«

Bei X1950 Pro und X1650 XT brauchen Sie für Crossfire keine Master-Karte mehr: Verbinden Sie einfach zwei normale Karten per Brücke.

NVIDIA NFORCE-6-REIHE

Top-Modell

Der Entwurf für eine Referenzplatine mit 680i-SLI-Chipsatz kommt direkt von Nvidia. Die Hersteller können das Layout übernehmen.

Immer mehr Spieler wollen Intels Core-2-Prozessoren. Der passende Platinen-Chipsatz mit SLI-Unterstützung kommt im November – endlich!

PLATINE | Gleich drei neue Chipsätze für den Core 2 Duo und Intels kommende Vierkern-Varianten: Der Nforce 650i Ultra ist für preisbewusste Spieler gedacht, bietet einen Gigabit-Netzwerkanschluss und vier weitere für SATA-Festplatten. Genauso ausgestattet, aber mit besseren Übertaktungsfunktionen und SLI-Unterstützung ist der Nforce 650i SLI. Entsprechende Platinen kommen im Dezember oder Januar. Schon im November gibt es das Top-Modell Nforce 680i SLI: SLI-Unterstützung, zweimal Netzwerk, sechsmal SATA, DDR2-1200 und drei Grafiksteckplätze (SLI plus Physikberechnung). Daniel Möllendorf

Info: www.nvidia.de

»Fies: Torwandschießen mit Gegenwindanlage.«

LIES MICH!

Neue Intel-Chipsätze für Zwei- und Vierkern-Prozessoren



Hauptplatine | Unterstützung für DDR3-Speicher, 133 Megahertz Frontside-Bustakt und PCI-Express 2.0 – das sind die wichtigsten Neuerungen der neuen Chipsatz-Serie für Intel-Platinen. Dazu gehören der X38 für leistungsgierige Spieler mit zwei Grafiksteckplätzen (x16) sowie der günstigere P35. Die beiden genannten Modelle kommen im zweiten Quartal 2007. Danach folgen G35 und G33 jeweils mit unterschiedlich starker Grafikeinheit. (DM)

Info: www.intel.de

Internet Explorer 7 kommt diesen Monat



Software | Neu ist die „Tabbed Browsing"-Technik, bei der Sie mehrere Seiten parallel aufrufen. Weitere Neuerungen stecken unter der Oberfläche: Der Internet Explorer 7 schützt vor Phishing (Datenklau) und potenziell gefährlichen Active-X-Programmen. Außerdem sollen Web-Standards besser unterstützt werden als bisher. Praktisch ist ein Button, mit dem sich gespeicherte Anwenderdaten und Cookies löschen lassen. Noch im November soll der neue Internet Explorer als automatisches Update auf allen PCs mit Windows XP landen. (HS)

Info: www.microsoft.de

Nvidia: Neuer Grafikchip Geforce Go 7950 GTX für Notebooks



Grafik | Gegenüber dem Vorgänger 7900 GTX sind die Taktraten höher und liegen mit 575 Megahertz (Chip) und 700 Megahertz (Speicher) etwa auf dem Niveau einer Geforce 7950 GT für vollwertige PCs. Damit sollten aktuelle Spiele bei maximaler Qualität auch unterwegs kein Problem sein. An der Rechenarchitektur hat sich nichts geändert: 48 Pixel-Shader-ALUs und eine 256-Bit-Speicheranbindung. (HS)

Info: www.nvidia.de

Details zu AMDs Vierkern-Modellen

AMD

Prozessor | Der kommende Vierkern-Chip mit dem Codenamen „Barcelona" kommt zunächst im Opteron für den Server-Sockel F zum Einsatz. Die Verlustleistung (Wärmeentwicklung) bleibt wegen der Umstellung zum 65-Nanometer-Prozess bei maximal 120 Watt. Jeder Kern erhält 64 Kilobyte L1- und 512 Kilobyte L2-Zwischenspeicher. Dazu kommt ein zwei Megabyte großer L3-Zwischenspeicher, den sich beide Kerne teilen. Der Prozessor nutzt die neue Befehlserweiterung SSE128. Auch die Stromsparfunktionen wurden verbessert, sodass sich die Taktfrequenz für jeden Kern separat einstellen lässt. (CG)

Info: www.amd.de

Ati: Neue Platinen-Chipsätze



Hauptplatine | Laut Internetgerüchten plant Ati vier neue Chipsätze für Platinen mit dem AMD-Sockel AM2: RS740, RS790, RX790 und RD790. Der RD790 soll bis zu vier PCI-Express-x8-Steckplätze unterstützen und ist offenbar für AMDs kommende Prozessorarchitektur gedacht. Der RX790 bietet hingegen nur einen PCI-Express-x16-Steckplatz. Ende 2007 folgen voraussichtlich zwei Chipsätze mit integrierter Grafik: RS790 (Shader-Model 4) und RS740 (Shader-Model 4). (CG)

Info: ati.amd.com/de

Die neue Platinen-Generation bietet viele zusätzliche Anschlüsse und Geräte. Die sollten Sie nutzen.

»New Orleans: Rettungs-Boot.«

ONBOARD-GERÄTE IM BIOS KONFIGURIEREN

Da geht noch was!

Sie wollen zusätzliche Geräte moderner Hauptplatinen per BIOS richtig verwalten und beim Hochfahren Zeit sparen? PCA kann Ihnen helfen.

Moderne Hauptplatinen bieten von so genannten SATA-Controllern über HD-Audio bis zu Firewire-Anschlüssen oder einem zweiten Gigabit-Netzwerkanschluss alle erdenklichen Extra-Optionen. Wir zeigen im folgenden Artikel, wie Sie diese durch die richtige BIOS-Einstellung optimal nutzen und dabei den Systemstart Ihres Rechners noch beschleunigen.

TIPP 1: WELCHE GERÄTE BRAUCHE ICH ÜBERHAUPT?

Überlegen Sie sich am besten noch vor dem Hauptplatinenkauf, welche Geräte Sie nutzen und worauf Sie weniger Wert legen. Genügen Ihnen Basisfunktionen wie 10/100-Mega-bit-LAN (Netzwerkanschluss), zwei SATA- und vier USB-Anschlüsse, sparen Sie durch den Kauf einer abgespeckten Variante viele Euro. Besitzen Sie allerdings eine überdurchschnittlich gut ausgestattete Hauptplatine, empfehlen wir Ihnen, die Komponenten, die gerade nicht in Benutzung sind, im BIOS zu deaktivieren. Ältere Platinen verfügen noch nicht durchgehend über diese Option – hier müssen Sie eventuell Steckbrücken (Jumper) auf der Platine setzen. Schauen Sie dazu in das Handbuch, das der Hersteller mitliefert.

Arbeitsmaterial

- **TREIBER-DOWNLOAD** www.computerbase.de/downloads/treiber
- **PCI-GERÄTEIDENTIFIZIERUNG** www.pcidatabase.com

TIPP 2: RESSOURCEN UND ZEIT BEIM HOCHFAHREN SPAREN

Alle Zusatzgeräte, die Sie zurzeit nicht benötigen, sollten Sie abschalten. Funktionen externer Controllerchips sind meist unter dem BIOS-Menüpunkt „Integrated Peripherals“ oder „Onboard Devices Configuration“ aufgeführt. Diese finden Sie in der Regel unter der Option „Advanced“. Des Weiteren haben Sie die Möglichkeit, serielle und parallele Anschlüsse (Serial/Parallel) auf „disabled“ zu setzen, um sie auszuschalten. Verwenden Sie kein Diskettenlaufwerk, schalten Sie unter „Main“ die Optionen „Legacy Diskette A“ sowie „Floppy Disk Controller“ (FDC) ab. Die Option „Onboard LAN Boot ROM“ oder „Boot from LAN“ deaktivieren Sie ebenfalls, wenn Sie Ihren PC nicht über das Netzwerk mit einem Betriebssystem versorgen. Das spart nicht nur Ressourcen, sondern auch Zeit beim Hochfahren des PCs. Auf einem A8N-SLI starten Sie so sieben, auf einem MSI P4N sogar 16 Sekunden schneller.

TIPP 3: ONBOARD-AUDIO, PRO UND CONTRA

Nutzen Sie eine PCI-Soundkarte, beispielsweise von Creative oder Terratec, schalten Sie den Onboard-Sound manuell ab. Ab Werk ist die entsprechende Einstellung normalerweise auf „Auto“ gesetzt. Wählen Sie hier „disabled“, kann die Leistung Ihres PCs um zwei bis drei Bilder pro Sekunde steigen. Im Test mit einer Soundblaster X-Fi und dem ALC880-Onboard-Sound-Chip (Codec) war dies bei uns der Fall. Ressourcen-Probleme mit parallel aktivierten Audio-Geräten gibt es dank moderner ACPI-BIOS-Verwaltung zwar nicht mehr, nutzen Sie aber Game- bzw. MIDI-Anschluss Ihrer Onboard-Audio-Lösung nicht, deaktivieren Sie diese. Die Klangqualität direkt auf der Hauptplatine befindlicher Soundchips wie des ALC850 oder 880 ist für den normalen Anspruch zwar ausreichend. Spielernaturen ärgern sich aber eventuell darüber, dass die Onboard-Varianten die oft verwendeten EAX-Effekte nur bis zur Version 2.0 unterstützen. Wenn Sie nicht nur auf ansprechende Optik, sondern auch auf die passende Akustik Wert legen, sollten Sie die Onboard-Komponente abschal-



DAMIT DAS KLAR IST!

BIOS
Basic Input Output System. Steuert die Basisfunktionen der Hauptplatine ohne die Hilfe des Betriebssystems.

ACPI
Advanced Configuration and Power Interface. Steuert unter anderem Stromspar- und Bereitschaftsmodi moderner PCs.

PLUG & PLAY
Automatisierte Ressourcenverwaltung des PCs, die eine manuelle Konfiguration sämtlicher Zusatzgeräte (PCI-Karten, Controller, etc.) mittels BIOS überflüssig macht.

ten und sich für eine aktuelle Soundblaster-Karte entscheiden. Rühmliche Ausnahme ist das MSI K8N Diamond Plus, das über einen Audigy-2-SE-Chip verfügt. Auch das eher exotische DVD-Audio-Format spielen die Onboard-Sound-Lösungen nicht immer einwandfrei ab.

TIPP 4: WELCHEN NETZWERK-ANSCHLUSS SOLL ICH NUTZEN?

Bietet Ihre Hauptplatine eine integrierte Netzwerkkarte (LAN), nutzen Sie diese. Selbst die langsamsten Bausteine unterstützen bereits den 100-Megabit-Netzwerk-Standard. Damit erreichen Sie in der Praxis rund elf Megabyte pro Sekunde Datendurchsatz (gemessen auf einem Asrock 939Dual-SATA2). Für das normale Surfen im Internet ist das absolut ausreichend. Das moderne Gigabit-LAN erreicht dagegen rund 110 Megabyte Datendurchsatz pro Sekunde. Doch das rentiert sich lediglich, wenn Sie ein Heimnetzwerk aufgebaut haben und häufig größere Dateien von einem Rechner zum anderen kopieren. Viele Hauptplatinen bieten mittlerweile zwei integrierte Netzwerkanschlüsse, von denen lediglich einer direkt am Chipsatz angeschlossen ist. Wählen Sie immer den chipsatznahen Anschluss, da der zweite oft nur per PCI angebunden ist oder schlechtere Übertragungsraten bietet. Das „DFI Lanparty UT NF4 SLI Expert" zum Beispiel überträgt am primären Anschluss (Nvidia) die erwarteten 110 Megabyte, während der zweite (Marvell) lediglich 79/96 Megabyte Sende- bzw. Empfangsleistung schafft. Auch der sekundäre Netzwerkanschluss des Asus A8R32-MVP Deluxe erreicht im Test lediglich eine niedrige Rate von 49/88 Megabyte, da dieser nur per PCI angebunden ist.

TIPP 5: WIE UNTERSCHEIDE ICH DIE NETZWERKANSCHLÜSSE?

Sofern das Handbuch Ihrer Hauptplatine keine Auskunft darüber gibt, welcher RJ-45-Netzwerk-Anschluss zu welchem LAN-Adapter gehört, können Sie dies nur durch Ausprobieren herausfinden. Aktivieren Sie eine der Verbindungen und lassen Sie Windows die Hardware erkennen. Rufen Sie den Gerätemanager über die „Windows-Taste" und „Pause" – „Hardware" – „Gerätemanager" auf. Dort wechseln Sie unter „Ansicht" zu „Geräte nach Verbindung", um zu sehen, an welchem Anschluss Ihr Netzwerkkabel gerade hängt. Manche Chips wie der Marvell Yukon 88E8053 auf dem Asus A8N32-SLI geben ihren Anschluss bereits hier preis. Sonst finden Sie auf den Herstellerseiten der Netzwerkchips die Anschlussart des jeweiligen Chips.

TIPP 6: ZUSÄTZLICHE SATA-CONTROLLER

Moderne Chipsätze bieten oft auch integrierte SATA-(2)-Anschlüsse. Diese verlangen gegenüber externen Controllerchips (zum Beispiel von Jmicron) nicht noch einen zusätzlichen Treibersatz und arbeiten üblicherweise auch schneller, weil sie direkt an die restliche Peripherie angebunden sind. Die zum Chipsatz gehörenden SATA-Anschlüsse lassen sich nur über das Handbuch identifizieren, da die Farbgebung der Anschlüsse nicht genormt ist und sich daher sogar bei Platinen des gleichen Herstellers unterscheidet.

TIPP 7: FIREWIRE

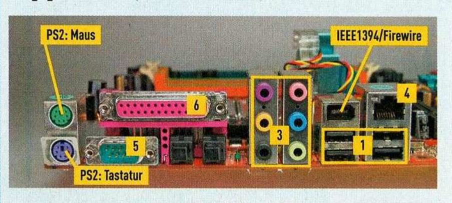
Nur wenig Verwendung findet der hauptsächlich für den Bereich digitaler Videokameras, Scanner und externer Festplatten genutzte Firewire-Port (IEEE1394). Dieser wird bei allen Hauptplatinen über externe Zusatzchips bereitgestellt und ist in keinem aktuellen Chipsatz integriert. Sofern Sie über eine SB Audigy verfügen, bietet diese Karte einen Firewire-Anschluss. Im Test ist dieser allerdings deutlich langsamer als zum Beispiel der Texas Instruments TSB43AB22A, den Asus auf dem A8N32-SLI Deluxe einsetzt, obwohl der zuletzt Genannte ebenfalls nur über PCI angebunden ist. Die Audigy überträgt im Burst-Modus rund 35 Megabyte pro Sekunde, der TI-Chip etwa sieben Megabyte mehr. In diesem Falle ist die Onboard-Komponente also der Steckkarte überlegen.

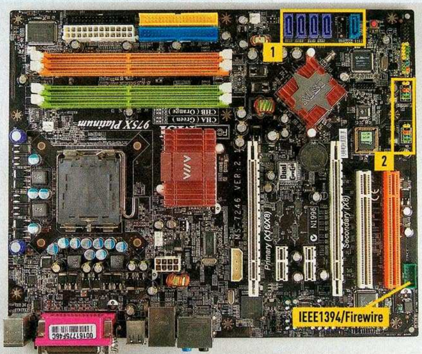
TIPP 8: BESORGEN SIE DIE NEUESTEN TREIBER

Auch wenn dieser Tipp nur bedingt mit dem BIOS zu tun hat: Besorgen Sie sich vor der Installation von Windows auf Ihrem neuen Rechner aktuelle Treiber – die mitgelieferte Software auf den CDs ist oft sehr alt. Dadurch verschenken Sie, besonders im Falle von Onboard-Audio, Features und Leistung.

Carsten Spille

Tipp 2: Anschlüsse zuordnen



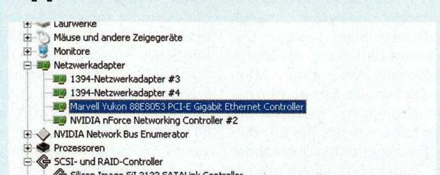


Integrated Peripherals

```
SATA Port0-3 Native Mode    [Enabled]   1
USB Controller              [Enabled]   2
USB 2.0 Controller          [Enabled]
USB Keyboard Support        [Disabled]
USB Mouse Support           [Disabled]
Legacy USB storage detect   [Enabled]
Azalia Codec                [Auto]      3
Onboard H/W LAN             [Enabled]   4
▸ SMART LAN                 [Press Enter]
OnBoard LAN Boot ROM        [Disabled]
Onboard SATA/IDE Device     [Enabled]
Onboard SATA/IDE Ctrl Mode  [IDE]
Onboard Serial Port 1       [2F8/IRQ3]  5
Onboard Parallel Port       [378/IRQ7]  6
Parallel Port Mode          [ECP+EPP]
```

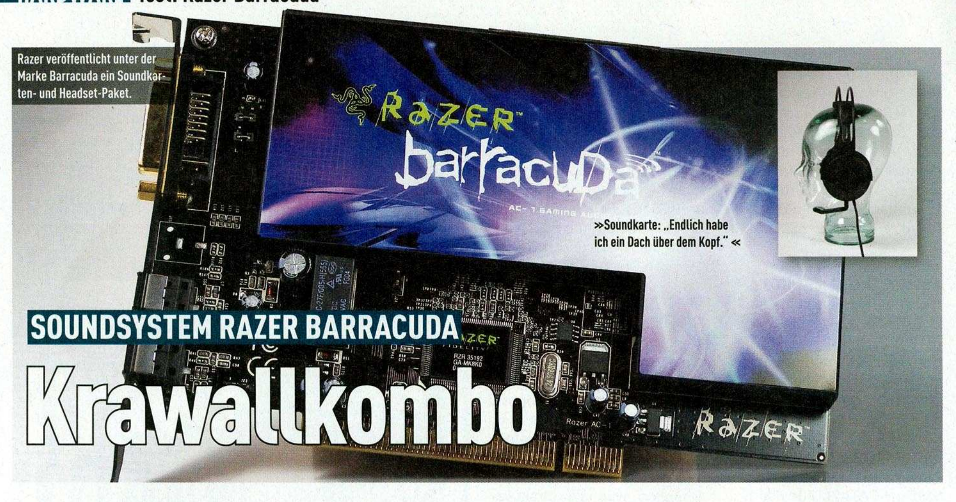
Nicht immer sind die Bezeichnungen im BIOS leicht verständlich. IEEE1394 steht zum Beispiel für den Firewire-Anschluss, ein „Onboard FDC" ist der Controller des Diskettenlaufwerks. Beispielhaft lösen wir hier ein paar der Bezeichnungen auf – folgen Sie einfach den Nummern zu den Anschlüssen auf der Hauptplatine.

Tipp 5: Anschlüsse unterscheiden



Können Sie ein Onboard-Gerät nicht zweifelsfrei identifizieren, öffnen Sie den Gerätemanager. Mit einem Rechtsklick auf das entsprechende Gerät finden Sie unter „Eigenschaften" – „Details" den kryptischen Eintrag in der Geräteinstanzerkennung. Das funktioniert selbst dann, wenn das Gerät mit gelbem Ausrufezeichen als „unbekannt" gekennzeichnet ist.

Die vierstellige, hexadezimale Vendor- und Device-ID (im Beispiel „PCI\VEN_11AB&DEV4362" ist 11AB die Hersteller-ID und 4362 die Geräte-ID) geben Sie auf der Webseite www.pcidatabase.com ein. Dort wird das jeweilige Gerät im Klartext inklusive Link zur Webseite des Herstellers ausgegeben. Auf diese einfache Art und Weise finden Sie sehr schnell die passenden Treiber.



Razer veröffentlicht unter der Marke Barracuda ein Soundkarten- und Headset-Paket.

»Soundkarte: „Endlich habe ich ein Dach über dem Kopf." «

SOUNDSYSTEM RAZER BARRACUDA

Krawallkombo

Razer stellt unter dem Etikett Barracuda eine neue Soundkarte und ein Headset vor. Wir haben beide Teile auf Herz und Nieren getestet.

Das Soundsystem besteht aus zwei Geräten, die man einzeln oder als Paket erwerben kann. Die Soundkarte trägt den Namen AC-1 Gaming Audio Card, das Headset (Kombination aus Kopfhörer und Mikrofon) verkauft Razer als HP-1 Gaming Headphones. Das Besondere an der Kombi: Razer nutzt zur Datenkommunikation eine modifizierte DVI-Schnittstelle (HD-DAI), die das Zusammenschließen der Geräte mit einem Stecker ermöglicht. Nachteil: Zur Kommunikation mit herkömmlicher Audio-Hardware benötigen Sie einen Adapter.

HP-1 GAMING HEADPHONES

Ausstattung und Eigenschaften des HP-1 sind überdurchschnittlich gut. Zum Headset bekommen Sie einen Adapter, der das Gerät mit jeder beliebigen Soundkarte (bis zu 7.1) verbindet und zusätzlich einen USB-Anschluss besitzt. Der versorgt den in der Kabelfernbedienung versteckten Miniverstärker mit Strom. Mit der Fernbedienung steuern Sie alle Kanäle (vorn, hinten, Mitte, Bass) getrennt voneinander an. Zudem gibt es einen Regler, um die Gesamtlautstärke anzupassen. Was fehlt, ist ein Modus zum Stummschalten des Mikrofons. Das Anschlusskabel ist 250 Zentimeter lang und das Headset wiegt 310 Gramm. Den sehr guten Tragekomfort beeinträchtigt das nicht, da sich das Gewicht dank ansprechender Ohrmuschelpolsterung (Plüsch) und gutem Bügelsystem gleichmäßig verteilt. Den sieben Zentimeter langen Mikrofonarm können Sie einfach abziehen, seine Position jedoch nur seitlich ändern. Der Klang ist die Paradedisziplin des HP-1. Die Klangqualität der pro Ohrmuschel vier Mini-Lautsprecher ist hervorragend – bei Spielen, Filmen und Musik.

AC-1 GAMING AUDIO CARD

Die neue Razer-Soundkarte unterstützt alle gängigen Raumklang-Varianten – selbst 7.1-Soundsysteme können Sie anschließen. Zur umfangreichen Ausstattung gehört auch eine Kabelpeitsche; damit verbinden Sie herkömmliche Headsets und Soundsysteme mit der Karte. Zusätzlich erhalten Käufer ein T-Shirt, Schweiß-, Arm- und Schlüsselband sowie eine Kette mit Razer-Hundemarke. Große Teile der Karte verschwinden unter einem Blech, das laut Razer störende Fremdstrahlungen abhalten soll. So können wir nur vermuten dass bei der Karte eine 7.1-Variante eines CMI- oder Envy-Audio-Chips für die Klangberechnung verantwortlich ist. Fest steht, die reine Audio-Qualität der Soundkarte ist hervorragend, denn Frequenzgang und Rauschabstand sind überdurchschnittlich gut.

SOFTWARE

Wie gewohnt liefert Razer eine ordentliche Treiber-Software, in der Sie festlegen, welchen Ausgabe-Modus Sie verwenden möchten. Zusätzlich verfügt das Hilfsprogramm über einen Stabilisator (Fachsprache: Equalizer) und einige Einstellungsmöglichkeiten zu den verwendeten Raumklang-Standards. Für Spieler wichtig: Per Schieberegler legen Sie die Größe des Klangraums fest – mehr dazu später. Insgesamt ist die Software eher durchschnittlich, Creative bietet da bei seinen X-Fi-Karten mehr Optionen an.

SPIELE-CHECK

Um die Leistung zu testen, haben wir zuerst die Prozessor-Belastung gemessen. Die Karte erzeugt bei 2D- und 3D-Klängen eine Last von circa acht Prozent. Im direkten Vergleich mit Creative ist das ein relativ schlechter Wert – eine X-Fi produziert im Schnitt vier Prozent Prozessor-Last. Bei unseren Benchmarks mit *Battlefield 2* ist die Karte aber rund fünf Prozent schneller als eine Soundblaster X-Fi XT. Allerdings fehlen auch einige 3D- und EAX-Effekte. Eine X-Fi- oder Audigy-Karte liefert somit den besseren Sound bei geringen Leistungseinbußen. Trotzdem ist die AC-1 für Spieler interessant. In Verbindung mit dem Headset lassen sich Klänge sehr gut orten. Um diesen Effekt noch zu verbessern, scheint Razer beim Treiber geschickt zu tricksen, denn die im Punkt „Software" erwähnte Klangraum-Option lässt den Spieler auch Effekte hören, die er im Normalfall in dieser Deutlichkeit nicht wahrnimmt. Beispiel: Bei *Counter-Strike* sind Laufgeräusche und Schießereien durch Wände klar zu vernehmen. Der Treiber ignoriert offenbar die sogenannten Obstructions (Blockierungen), die bei Wänden oder anderen Klanghindernissen zum Einsatz kommen. Somit liefert die Karte gerade in team-orientierten 3D-Shootern einen beachtlichen, aber nicht unbedingt fairen Vorteil. Aber hat jemand versprochen, dass es im Leben fair zugeht?

PREISE

Mit stolzen 140/200/300 Euro (Headset/Soundkarte/Kombination) liegen die Preise deutlich über den aktuellen Marktpreisen für Marken-Headsets und Soundkarten. Zum Vergleich: Eine Kombination aus X-Fi-Soundkarte und gutem 5.1-Headset kostet nur 160 Euro.

Kay Beinroth

HP-1 Gaming Headphones

Razer Barracuda

PREIS	Ca. € 140,-
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend
INFO	www.razerzone.de

- \+ Sehr gute Klangqualität
- \+ Hoher Tragekomfort
- \- Kurzer Mikrofonarm
- \- Sehr teuer

		GESAMTWERTUNG
AUSSTATTUNG	1,70	1,63
EIGENSCHAFTEN	1,35	
LEISTUNG	1,70	

AC-1 Gaming Audio Card

Razer Barracuda

PREIS	Ca. € 200,-
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend
INFO	www.razerzone.de

- \+ Sehr gute Audio-Eigenschaften
- \+ Guter Raumklang
- \- Hohe Prozessor-Last
- \- Sehr teuer

		GESAMTWERTUNG
AUSSTATTUNG	1,60	1,78
EIGENSCHAFTEN	1,60	
LEISTUNG	1,90	

»Schlecht rasiert: Tastatur.«

»Jetzt passend zum Arschgeweih: Rosettenfön.«

PC ACTION PREISTIPP 1-2007

»Noch öder als befürchtet: Ludwigs Hafen.«



Möchten Sie eine Tastatur, die Ihre Eingaben sicher umsetzt, sind Sie mit der Tarantula bestens bedient. Für Gelegenheitsspieler reicht ein günstigeres Modell.

Tastatur: Razer

Tarantula

PREIS	Ca. € 130,-
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend
INFO	www.razer.de

- \+ Design
- \+ Zehn Makro-Knöpfe
- − Feste Handballenauflage
- − Preis

AUSSTATTUNG	2,11
EIGENSCHAFTEN	2,12
LEISTUNG	1,60
GESAMTWERTUNG	1,81

Nach Logitech, Revoltec und Co. betritt auch Razer mit der Tarantula die Bühne der Tastaturen für Profi-Spieler. Wie schlägt sich das Tastenbrett im Vergleich zur Konkurrenz?

Die Tarantula von Razer beeindruckt optisch durch eine hochwertige schwarze Lackierung und zehn beleuchtete Makro- und Tastaturkürzel-Knöpfe. Etwas abgesetzt sind daneben zusätzliche Tasten platziert, die Sie beispielsweise in Photoshop nutzen können. Der Anschlag der Haupttasten ist gewöhnungsbedürftig und der Reaktionsweg gering, aber der Gegendruck der Tasten erscheint dem Nutzer zunächst wabbelig wie der Händedruck einer Teilzeit-Schwuchtel. Die Multimedia-Tasten lassen sich sicher auslösen, der Druckpunkt ist jedoch zu hoch. Rechts und links vom Haupttastenfeld befinden sich jeweils fünf Extratasten – nur diesen hat der Hersteller eine Beleuchtung spendiert. Um sie mit Makros oder Tastaturkürzeln zu belegen, liefert Razer eine umfangreiche und komfortabel zu bedienende Software mit. Im Praxistest stellen wir fest, dass der Spieler bis zu 15 Tasten gleichzeitig auslösen und seine individuelle Tastenbelegung im Speicher der Tastatur (bis zu fünf Speicherungen sind möglich) oder auf der Festplatte ablegen kann. Lars Craemer

Die sehr guten Leistungswerte und der nahezu lautlose Kühler machen die MSI NX7900GTO-T2D512E zur derzeit attraktivsten Mittelklasse-Grafikkarte.

Grafikkarte (PCI-Express): MSI

NX7900GTO-T2D512E

PREIS	Ca. € 220,-
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut
INFO	www.msi-computer.de

- \+ Sehr leiser Kühler
- \+ Hohe 3D-Leistung
- \+ Sehr günstiger Preis
- − Keine HDCP-Unterstützung

AUSSTATTUNG	2,25
EIGENSCHAFTEN	2,20
LEISTUNG	1,43
GESAMTWERTUNG	1,74

Als einziger Hersteller bietet MSI eine Geforce 7900 GTO an, die einer wesentlich teureren 7900 GTX kaum nachsteht. Wir testen den Preis-Leistungs-Knaller.

Für eine Geforce 7900 GTX zahlen Sie im Normalfall rund 400 Euro. MSI bietet mit der NX7900GTO-T2D512E eine im Speichertakt beschnittene 7900 GTX an und verkauft sie für 220 Euro. Im Vergleich zum großen Bruder ist der Speicher der 7900 GTO mit 660 statt 800 Megahertz getaktet. Da die GTO aber ebenfalls über eine Zykluszeit von 1,1 Nanosekunden verfügt, macht sie in unserem manuellen Übertaktungstest locker 835 Megahertz mit. Den Grafikchip können wir immerhin um 50 auf 700 Megahertz übertakten. Der sehr leise 7900-GTX-Kühler kommt auch auf der MSI-Karte zum Einsatz. Unter Windows-Anwendungen haben wir dabei lediglich 0,4 Sone und selbst unter 3D steigt der Lärmpegel auf maximal 0,7 Sone. Die Temperatur liegt mit gemessenen 77 Grad Celsius im grünen Bereich. Wegen des Preises hat MSI an der Ausstattung gespart und liefert nur einige MSI-Anwendungen, ein S-Videokabel und diverse Adapter mit. Insgesamt liegt die Leistung der günstigen Karte zwischen einer 7950 GT und einer 7900 GTX. Daniel Waadt

Der Gallery 1900 Oxygen ist ein schicker Monitor, der allerdings einige Schwächen hat. Trotzdem ein guter Tipp für Leute, die nur ab und zu spielen.

19-Zoll-Flüssigkristallbildschirm: Formac

Gallery 1900

PREIS	Ca. € 300,-
PREIS/LEISTUNG	Noch gut
INFO	www.formac.de

- \+ Farbbrillanz
- \+ Design
- − Kein Bildschirmmenü
- − Helligkeitsverteilung

AUSSTATTUNG	2,13
EIGENSCHAFTEN	2,85
LEISTUNG	2,47
GESAMTWERTUNG	2,47

Formac will mit modernem Design die Herzen der Spieler erobern. Wir haben den Monitor Gallery 1900 Oxygen unter die Lupe genommen, der einem Apple-Bildschirm ähnelt.

Die Bildschirmdiagonale des Galaxy 1900 Oxygen beträgt 19 Zoll, das Bildformat ist 5:4. Eine Art Flachbandkabel leitet alle notwendigen Anschlüsse wie DVI, USB und Strom zum PC beziehungsweise an das Netzteil weiter. Auf einen D-Sub-Anschluss (RGB) hat der Hersteller verzichtet, ein Bildschirmmenü fehlt ebenfalls. Daher können Sie lediglich die Helligkeit des Geräts verändern, während Modifizierungen des Kontrasts und der Farbtemperatur nicht möglich sind. Die angegebene Reaktionszeit von acht Millisekunden ist recht optimistisch – wir messen hohe 30 Millisekunden. Ergo sind schnelle Shooter mit dem Flüssigkristallbildschirm nur eingeschränkt spielbar. Die Helligkeit des Flachbildschirms lässt sich von 70 bis 290 Candela pro Quadratmeter regeln, die Bildschärfe ist sehr gut, die Farbbrillanz gut bis sehr gut. Die Helligkeitsverteilung fällt dagegen nur befriedigend aus, denn die Leuchtkraft weicht an einigen Messpunkten bis zu 17 Prozent vom Durchschnitt ab. Die Darstellung kleinerer Auflösungen meistert das Gerät gut. Marco Albert

PC-Gehäuse unterscheiden sich nicht nur in Form und Ausstattung, auch die Preisspanne ist enorm – sie reicht von 20 bis über 300 Euro.

»Roboterstraßenstrich: Nur einer wollte blasen.«

PC-GEHÄUSE

Ab in die Kiste!

300 Euro für ein Gehäuse – ein stolzer Preis! Wir testen günstigere Modelle und klären, ob die sich auch für High-End-Spieler-PCs eignen.

Für jedermann erschwingliche Gehäuse haben oft eine karge Ausstattung und sind schlechter verarbeitet als teure Modelle. Dennoch gibt es preisgünstige Gehäuse, die für den alltäglichen Spieleeinsatz brauchbar sind, ohne dass sich der vermeintliche Geiz später rächt und der Kunde den Kauf bitter bereut. Um angemessene Bedingungen zu schaffen, bauten wir in die Testgeräte besonders kritische Hardware ein. So ist das verwendete Northq-Netzteil mit 17 Zentimetern sehr gestreckt und besitzt darüber hinaus sehr unflexible Kabel – kommt jetzt noch ein langer Brenner wie der Plextor PX-712A (21 Zentimeter) ins Gehäuse, herrscht ein Gedränge wie beim Billig-Tag im Swinger-Club. Neben den praktischen Messungen und Tests sind natürlich Extras und zeitgenössische Trends für uns ein Thema. Betrachten Interessierte die aktuelle Marktsituation, stellt man fest, dass der Preis für High-End-Gehäuse angezogen hat. Waren Modelle für gut 100 Euro vor zwei Jahren noch absoluter Luxus, pegelt sich die Oberklasse mittlerweile bei 200 Euro ein – mehr können Sie natürlich immer anlegen. Erfreulich: Der sogenannte Kauf-Modding-Trend ist rückläufig. Die Hersteller haben offensichtlich erkannt, dass es auch ohne billige Kirmes-Effekte geht. In der von uns getesteten Preisklasse bis 150 Euro bietet Cooler Master mit dem Centurion schickes Design für wenig Geld. Belasten Sie Ihr Gehör noch mit ungedrosselten 80-Millimeter-Lüftern? Dann ist für Sie der Trend zu Gehäusen mit 120-Millimeter-Lüftern ein echter Segen. NZTX bietet mit dem Zero sieben (!) 120-Millimeter-Lüfter, die zudem leise sind. Aber auch unter dem Blechkleid steckt Positives. So sind bei fast allen Gehäusen die Kanten im Inneren geglättet. Auch der Einsatz von Aluminium ist rückläufig. Inzwischen gibt es manche Modelle mit einer Kombination aus Stahl und Aluminium – in unseren Augen der beste Kompromiss aus Haltbarkeit und Gewicht.



DAMIT DAS KLAR IST!

PASSIVE KÜHLLEISTUNG
Bei der passiven Kühlleistung messen wir, wie Gehäuse ohne speziellen Lüfter die Wärme an die Umgebung abgeben.

BLOWHOLE
Nein, nicht was Sie denken. Das „Blasloch“ ist eine Öffnung in der Gehäuse-Seitenwand, das für Belüftung sorgt.

LÜFTERSTEUERUNG
Mithilfe dieser Steuerung drosseln Sie die Drehzahl der im Gehäuse eingebauten Lüfter manuell.

WINDOW/LED
Manche Gehäuse haben bereits vorinstallierte Fenster (Windows) und Lichteffekte (LEDs).

Die Kühlleistung der Testkandidaten ermittelten wir mit einem Core-2-Duo-High-End-System samt Ati-Radeon X1900 XT. Gehäuse, die bei diesen Überprüfungen wegen fehlender Lüfter schlecht abschnitten, wurden abgewertet. In unserer Testtabelle finden Sie zu jedem Gehäuse Verbesserungstipps. Die Bewertung der Gehäuse setzt sich aus sehr vielen Einzelpunkten zusammen, von denen Sie die wichtigste Auswahl in der Testtabelle auf der folgenden Doppelseite finden – ebenso wie die beiden Testsieger. Die anderen Gehäuse in der Übersicht:

SILVERSTONE TJ05-T: Solides Gehäuse mit viel Platz ▮ Das TJ05-Gehäuse in der „T"-Variante bietet neben einer sehr soliden Verarbeitung eine Temperaturanzeige samt integrierter automatischer Steuerung für drei Lüfter. Mit 61 Zentimetern ist es das tiefste Gehäuse im Testfeld und bietet selbst SLI- und Crossfire-Systemen in Kombination mit großen Netzteilen und langen Laufwerken sehr viel Platz. Ein Manko des TJ05 ist eine schwenkbare Halteschiene vor den Steckkarten-Plätzen. Die Schiene ist in der Praxis kaum von Nutzen, sorgt aber für lokale Hitzestaus. Trotz der zwei vorinstallierten 120-Millimeter-Lüfter steigt im 3D-Betrieb die Temperatur der Ati-X1900-XT-Grafikkarte auf 91 Grad Celsius. Unser Tipp: Demontieren Sie die Schiene ersatzlos, da sie neben dem Platz für zwei 80-Millimeter-Lüfter und der PCI-Karten-Halterung nichts bringt. Auf der Frontblende des TJ05 zeigen drei frei positionierbare Sensoren die Temperatur. Diese regeln automatisch drei Gehäuselüfter, die allerdings einen Drei-Pin-Anschluss benötigen. Insgesamt kommt das Gehäuse mit reichlich Raum und einer soliden Verarbeitung zu einem angemessenen Preis daher.

THERMALTAKE ARMOR JR.: Gute Ansätze, aber keine optimale Umsetzung ▮ Auf Anhieb begeistert der Jr. durch das Design, ein geringes Gewicht von fünf Kilogramm und vielen Extras, etwa Schlössern an der Front und dem Seitenteil. Beim Einbau der Hardware-Komponenten zeigen sich allerdings sehr schnell einige Mängel: Die Leichtbauweise führt zu klapprigen Bauteilen und das Netzteil können Sie nur montieren, wenn Sie vorher die Frontanschlüsse (Deckel) entfernen. Lange optische Laufwerke in den unteren 5,25-Zoll-Einschüben kollidieren mit ATX-Hauptplatinen in natürlicher Größe, die mit neun Verschraubungen zu befestigen sind. Achten Sie deshalb vor dem Kauf auf die Länge der Laufwerke, die Sie einbauen möchten. Modelle unter 19 Zentimeter können Sie nur bedingt einsetzen, da die Kabel eng beieinander liegen. Fazit: Das Design und die Extras des Gehäuses sind für diese Preisklasse sehr gut. In Anbetracht der Kompatibilitätsprobleme ist es aber wichtig, dass Sie vorab genau wissen, welche Komponenten Sie wo im Gehäuse einbauen wollen und ob alle alten Bauteile zum neuen Gehäuse passen.

ENERMAX CHAKRA: Gute Ausstattung, kleiner Preis ▮ Das Chakra besitzt wie das Modell von Aerocool einen großen 250-Millimeter-Lüfter im Seitenteil. Den können Sie per Kippschalter von außen im Unterschied zu Ihrer Lebensabschnittsgefährtin auf blasend, saugend oder ganz abstellen. Das Platzangebot im Inneren ist gut, jedoch reichen lange optische Laufwerke wie der Plextor-Brenner fast an die großen ATX-Hauptplatinen heran. Keine Probleme tauchen mit SLI- oder Crossfire-Systemen auf, da der Abstand zu den Festplatten relativ groß ist. Positiv: Da die Festplatten zum Seitenteil gedreht sind, ist die Raumausnutzung noch besser und die Kabel stehen nicht unter Spannung. Ein weiterer Ausstattungsbonus: In der Front des Chakra befindet sich neben den üblichen Anschlüssen für USB und Sound einer für eSATA. Der vorinstallierte Lüfter und die (für diese Preisklasse) gute Ausstattung machen das Chakra durchaus empfehlenswert. Besitzer eines High-End-PCs sollten aber verschärft auf die Kompatibilität achten.

COOLER MASTER CENTURION 534: Schicker Allrounder mit kleinen Fehlern ▮ Der Cooler Master Centurion ist vom Innenaufbau mit dem Enermax Chakra identisch, allerdings kommt bei diesem Gehäuse kein gigantischer 250-Millimeter-Lüfter zum Einsatz. Cooler Master stattet das Gehäuse mit zwei 120-Milime-

Desktop- und Midi-Gehäuse: Tag der offenen Seitentür



Desktop-Gehäuse sind im Vergleich zu den Midi-Pendants leichter und kompakter. Die Gehäusetemperatur bei der Desktop-Variante (zwei 80-Millimeter-Lüfter, Core 2 Duo E6700, Ati Radeon X1900 XT) ist rund zehn bis 15 Grad höher als bei einer entsprechenden Midi-Umhüllung. Gravierender ist die Bildung lokaler Wärmestaus. Bei ungünstiger Kabelverlegung steigt die Grafikkarten-Temperatur im 3D-Betrieb bei den kleineren Gehäusen auf über 115 Grad. Öffnet man bei beiden Modellen die Seitentür, fällt die Gehäusetemperatur jeweils um 15 bis 20 Grad (je nach Raumtemperatur und Belüftungskonzept). Doch auch mit offener Tür sind Hitzestaus nicht auszuschließen. Ein weiterer Nachteil ist die Verunreinigung durch Staub, der schon nach wenigen Tagen den Lüftern und Kühlern zusetzt – die Kühlleistung nimmt dadurch ab.

Nicht nur Frauen haben Problemzonen



▮ NETZTEIL
Kurze Netzteile passen in jeden Turm – unser extrem langes Testmodell (der Stellvertretende Chefredakteur stand Pate) kollidiert allerdings unter anderem mit Aufbauten oder Kabeln.

▮ PROZESSOR-KÜHLER
Sehr hohe Prozessor-Kühler können mit Luftlöchern (Blowholes) oder Lüftern auf dem Seitenteil kollidieren.

▮ ABSTAND ZWISCHEN GRAFIKKRATE UND FESTPLATTE
Aktuelle Grafikkarten sind manchmal sehr lang und bereiten Probleme, wenn direkt gegenüber eine Festpaltte eingebaut ist.

Welche Komponenten sorgen für Probleme in den Gehäusen?

Kompatibilitäts-Matrix	NZTX Zero	Silverstone TJ05	Aerocool Extremengine 3T	Thermaltake Armor Jr.	Enermax Chakra	Cooler Master Centurion 534	Sharkoon Rebel 9 Economy	MS-Tech LC-182
Grafikkarte: Geforce 7950 GX2	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Nicht kompatibel
Grafikkarte: Radeon 1900 XT	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Nicht kompatibel
Kühler: Thermalright Ultra 90 775	Unproblematisch	Unproblematisch	Wenig Platz	Unproblematisch	Wenig Platz	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch
Kühler: Sunbeam Tech Tuniq Tower 120	Unproblematisch	Unproblematisch	Wenig Platz	Unproblematisch	Wenig Platz	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch
Kühler: Zalman CNPS9500	Unproblematisch	Unproblematisch	Wenig Platz	Unproblematisch	Wenig Platz	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch
Netzteil: Be Quiet BQT-P6-Serie	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch
Netzteil: Tagan TG480-U15	Unproblematisch	Unproblematisch	Wenig Platz	Wenig Platz	Wenig Platz	Unproblematisch	Unproblematisch	Wenig Platz
Netzteil: Northq NQ-4100	Unproblematisch	Unproblematisch	Wenig Platz	Wenig Platz	Wenig Platz	Unproblematisch	Unproblematisch	Wenig Platz
Speicher: Corsair Pro-Serie (LED)	Unproblematisch	Unproblematisch	Wenig Platz	Wenig Platz	Wenig Platz	Wenig Platz	Wenig Platz	Wenig Platz
Speicher: MSC Cell Shock	Unproblematisch	Unproblematisch	Wenig Platz	Wenig Platz	Wenig Platz	Wenig Platz	Wenig Platz	Wenig Platz
Speicher: G.Skill F1-Serie	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch	Unproblematisch
Brenner: Plextor PX-712A	Unproblematisch	Unproblematisch	Wenig Platz	Wenig Platz	Wenig Platz	Wenig Platz	Wenig Platz	Nicht kompatibel
Brenner: NEC ND-4550A	Unproblematisch	Unproblematisch	Wenig Platz	Wenig Platz	Wenig Platz	Wenig Platz	Wenig Platz	Nicht kompatibel

■ Unproblematisch ■ Wenig Platz ■ Nicht kompatibel

Das MS-Tech-Gehäuse ist für große Grafikkarten und Laufwerke nicht geeignet. NZTX und Silverstone dagegen bieten allen getesteten Komponenten ausreichend Platz.

Empfehlung der Redaktion:

NZTX Zero




Die zweigeteilte Front hat auf der oberen Hälfte eine Magnettür.


Der NZTX Zero bietet ausreichend Platz und ein ansprechendes Design.

Der Zero ist ein Aluminiumgehäuse und offeriert neben dem Silverstone TJ05 von den getesteten Gehäusen den meisten Platz . Das einzige Kompatibilitätsproblem verursacht eine Stabilisierungsstrebe vor dem Netzteilschacht, beim Einbau eines Netzteils ist der 80-Millimeter-Deckellüfter zu entfernen. Kommen große 1.000-Watt-Netzteile mit einer Länge von über 17,5 Zentimeter zum Einsatz, fehlt der Platz für diesen Lüfter, sodass ein Wiedereinbau nicht möglich ist. Erfreulich: Trotz der vier 120-Millimeter-Lüfter im Seitenteil und den drei 120-Millimeter-Lüftern im Gehäuse entstehen keine Vibrationen an den Übergangsflächen. Die einzigen Defizite des ansonsten sehr guten Gehäuses sind der hohe Preis von rund 150 Euro und besagte störende Strebe.

GESAMTNOTE: 1,95
Preis: Ca. € 150,- **Preis-Leistg.:** Ausr.

ter-Lüftern (Rückseite, Seitenteil) aus. Auf Wunsch können Sie einen weiteren 120er-Lüfter vor den gedrehten Festplatten montieren. Zusätzlich ist ein Prozessor-Lufttunnel vorhanden, den Sie jedoch mit hohen Prozessor-Kühlern wie beispielsweise dem Tuniq Tower 120 nicht verwenden können. Bis auf die Abstände der optischen Laufwerke zur Hauptplatine gibt es keine Kompatibilitätsprobleme und auch das schlichte Design des Gehäuses gefällt. Die Kühlleistung des Centurion 534 fällt aber nicht ganz so gut wie bei vergleichbaren Modellen aus. Bauen Sie deshalb den 120-Millimeter-Lüfter des Seitenteils in der Front ein.

SHARKOON REBEL 9: Modulares Platzwunder Die Front des Rebel prägen neun luftdurchlässige 5,25-Zoll-Einschübe samt Filter. Ein Einschub bietet Platz für ein externes 3,5-Zoll-Laufwerk, für Festplatten liegen vier Einbauwinkel bei; somit lässt sich deren Position im Einbauschacht frei wählen. Außerdem besteht die Möglichkeit, vor den Festplatten einen 120-Millimeter-Halterahmen anzubringen. Passende Lüfter liefert der Hersteller jedoch nicht mit. Die acht Frontblenden ohne 3,5-Zoll-Aussparung sind mit Staubfilter aus Schaumstoff versehen. Positiv: Selbst große Netzteile sowie Crossfire- und SLI-Systeme passen in den Rebel. Einzig der Abstand der optischen Laufwerke zu großen Hauptplatinen ist etwas knapp, wenn auch noch nicht bedenklich. Trotzdem punktet das Gehäuse mit flexiblen Einbaumöglichkeiten und bietet auch für High-End-PC-Komponenten viel Spielraum. Zum Kaufpreis gesellen sich die Kosten für Gehäuselüfter.

MS-TECH LC-182: Budget-Gehäuse mit erheblichen Kompatibilitätsmängeln Das LC-182 wiegt gut Kilogramm – dies ist sehr leicht für ein Stahlgehäuse. Grund: Die sehr dünne Blechstärke, durch die das Gehäuse allerdings auch einen wackeligen Eindruck hinterlässt. Zur Sonderausstattung gehören eine Laufwerksblende und Frontanschlüsse. Zwar können Sie fünf Lüfter nachgerüsten – zum Lieferumfang gehören keine –, aber die Lüfterplätze sind nur zu 80-Millimeter-Modellen kompatibel. Etwas dürftig ist die Verarbeitung im Inneren, da die Halterung für sieben 3,5-Zoll-Laufwerke nicht fest

PC-GEHÄUSE

	Zero	TJ05-T	Extremengine 3T	Armor Jr.
Hersteller/Webseite	NZTX (www.caseking.de)	Silverstone (www.silverstonetek.de)	Aerocool (www.listan.de)	Thermaltake (www.thermaltake.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 150,-/Ausreichend	Ca. € 135,-/Befriedigend	Ca. € 75,-/Gut	Ca. € 90,-/Gut
Material	Aluminium	Stahl	Stahl	Stahl/Aluminium
Aufrüst-Tipp der Redaktion	-	-	Passive Grafikkartenlüftung	-
	PC ACTION GOLD 1-2007		PC ACTION PREISTIPP 1-2007	
AUSSTATTUNG	1,95	2,22	2,32	2,55
Montageplätze insgesamt ...	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)
... davon von außen zugänglich	5 (5,25 Zoll), 2 (3,5 Zoll)	4 (5,25 Zoll), 2 (3,5 Zoll)	4 (5,25 Zoll), 0 (3,5 Zoll)	5 (5,25 Zoll), 1 (3,5 Zoll)
Lüfter (noch freie Lüfterplätze)	7x 120 mm, 1x 80 mm (keine weiteren Plätze)	2x 120 mm (2x 80 mm)	1x 140 mm, 1x 250 mm (2x 80 mm/1x 120 mm)	2x 120 mm (1x 92 mm)
Modding	-	LED-Anzeige	3-Kanal-Lüftersteuerung, Pseudotür	Seitenfenster
Netzteil	-	-	-	-
Frontanschlüsse	2x USB, 1x Firewire, Headset	4x USB, 1x Firewire, Headset	2x USB, 1x Firewire, Headset	2x USB, 1x Firewire, Headset
EIGENSCHAFTEN	2,50	1,90	2,50	2,60
Gewicht	7 Kilogramm (leicht)	13 Kilogramm (normal)	8 Kilogramm (leicht)	5 Kilogramm (sehr leicht)
Abmessungen (BxTxH)	20,5x51x53 cm (groß)	21x61x50 cm (groß)	20x51x44 cm (normal)	21x49,5x48 cm (normal)
Verarbeitung/Verwindungssteifheit	Gut/Befriedigend	Gut/Sehr gut	Gut/Gut	Gut/Befriedigend
Materialeigenschaften	Aluminium; klappert etwas	Dickes Blech, solide	Mittleres Blech, stabil	Blech/Aluminium; klappert etwas
LEISTUNG	1,78	1,98	1,83	1,73
Prozessor-Temperatur (Windows/3D)	34 Grad Celsius/45 Grad Celsius	37 Grad Celsius/48 Grad Celsius	34 Grad Celsius/48 Grad Celsius	35 Grad Celsius /47 Grad Celsius
Grafikkarten-Temperatur (Windows/3D)	50 Grad Celsius/80 Grad Celsius	57 Grad Celsius/91 Grad Celsius	53 Grad Celsius/79 Grad Celsius	50 Grad Celsius/81 Grad Celsius
Gehäuse-Temperatur (Windows/3D)	32 Grad Celsius/34 Grad Celsius	32 Grad Celsius/36 Grad Celsius	29 Grad Celsius/33 Grad Celsius	32 Grad Celsius/33 Grad Celsius
Festplatten-Temperatur (Windows/3D)	31 Grad Celsius/33 Grad Celsius	26 Grad Celsius/27 Grad Celsius	25 Grad Celsius/27 Grad Celsius	28 Grad Celsius/29 Grad Celsius
Pass. Kühlleistung 3D (Proz./Graka)	52 Grad Celsius/84 Grad Celsius	55 Grad Celsius/98 Grad Celsius	55 Grad Celsius/82 Grad Celsius	52 Grad Celsius/82 Grad Celsius
Lautstärke in Sone/dB(A)	2,1 Sone/35 dB(A)	1,9 Sone/33 dB(A)	2 Sone/34 dB(A)	1,8 Sone/33 dB(A)
Kompatibilitätstest bestanden?	Ja	Ja	Ja	Ja**
FAZIT	+ Lüfter + Aufbau - Preis/Deckel-Lüfter GESAMT 1,95	+ Platz/Kompatibilität + Ausstattung - Gewicht GESAMT 2,01	+ Stabilität + Großer Seitenlüfter - Kompatibilität GESAMT 2,06	+ Design/Leicht + Modding/Ausstattung - Kompatibilität/Vibrationen GESAMT 2,06

Info: Passiv bedeutet, die Messung erfolgte ohne aktivierte Gehäuselüfter. * Passiv, da keine Lüfter vorhanden ** Die untersten Laufwerksschächte sind nicht nutzbar

mit dem Gehäuse verbunden ist und wackelt. Ein weiterer Schwachpunkt ist die Kompatibilität. So passen große Grafikkarten nicht in das Gehäuse, wenn auf gleicher Höhe eine Festplatte eingebaut ist. Ebenfalls unzureichend ist der Abstand zwischen einem langen Netzteil und einem optischen Laufwerk. Daher ist das 20 Euro günstige MS-Tech-Gehäuse nur für Büro-PCs empfehlenswert.

FAZIT: Es gibt gute Gehäuse für deutlich unter 150 Euro ▮ Die Modelle von Silverstone und NZTX bieten den meisten Platz aller Test-Gehäuse, kosten allerdings deutlich über 100 Euro. Bei den günstigeren und kleineren Modellen sind die Abstände zwischen den Laufwerken und der Hauptplatine das größte Problem. Denn selbst wenn ATX-Platinen in normaler Größe und lange optische Laufwerke in das Gehäuse passen, geht es spätestens bei der Kabelverlegung eng zu wie in der Tuntendisco – das Problem führt auch zu einer schlechten Gehäusebelüftung und zu Hitzestaus. Besitzer eines High-End-PCs mit großen Grafikkarten oder einer SLI- oder Crossfire-Konfiguration sollten daher keine kleinen Gehäuse kaufen. Gleiches gilt, wenn Sie ein sogenanntes Silent-System aufbauen wollen. Die geringen Abstände und die daraus resultierende schlechte Kabelverlegung machen es nahezu unmöglich, leise und langsame Lüfter zu verwenden. Hinsichtlich des Platzangebots ebenfalls akzeptabel sind die Gehäuse von Aerocool, Enermax und Thermaltake. Allerdings können Sie bei der Kombination großer Hauptplatinen und langer Laufwerke beim Enermax Chakra die unteren 5,25-Zoll-Einschübe nicht nutzen, da die Laufwerke mit der Hauptplatine kollidieren. Das ist unproblematisch, wenn Sie nur einen Brenner besitzen und dafür den obersten Schacht einplanen. Die Gehäuse von Cooler Master und Sharkoon haben zwar nur geringfügige Platzprobleme, dennoch empfehlen wir diese Modelle nur für Mittelklasse-Spielesysteme und nicht für leise PCs mit Wasserkühlung. Das LC-182-Gehäuse von MS-Tech ist mit rund 20 Euro konkurrenzlos günstig, eignet sich jedoch ausschließlich für Büro-PCs. Die optischen Laufwerke in den unteren Montage-Schächten stoßen an die Hauptplatine.

Lars Craemer

Empfehlung der Redaktion:

Aerocool Extremengine 3T





Hier sieht man auf der linken Seite das Gitter des großen 250-Millimeter-Lüfters.

Wer ein günstiges und kompaktes Gehäuse mit Modding-Potenzial sucht, wird bei Aerocool fündig.

Auf dem schwarzen Seitenteil des 3T ist ein 250-Millimeter-Lüfter untergebracht. Dieser versorgt fast die gesamte Hauptplatine mit frischer Luft. Trotz des Standardaufbaus sind die Innereien des Gehäuses gut durchdacht und die Abstände selbst für große Hardware ausreichend: SLI- und Crossfire-Systeme passen in das System. Das Extremengine besitzt den großen 250-Millimeter-, einen zusätzlichen 160-Millimeter-Lüfter in der Front und Lüfterschächte auf der Rückseite – hier passen aber nur zwei 80-Millimeter oder ein 120-Millimeter-Lüfter hinein. Insgesamt protzt das Aerocool-Gehäuse mit vielen Möglichkeiten für Silent-Systeme und verfügt von Haus aus über eine Dreikanal-Lüftersteuerung. Es eignet sich sowohl für Silent- als auch für Spiele-PCs.

GESAMTNOTE: 2,06
Preis: Ca. € 75,- **Preis-Leistg.:** Gut

PC-GEHÄUSE	Chakra	Centurion 534	Rebel 9 Economy	LC-182
Hersteller/Webseite	Enermax (www.enermax.de)	Cooler Master (www.coolermaster.de)	Sharkoon (www.sharkoon.de)	MS-Tech (www.ms-tech.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 70,-/Gut	Ca. € 50,-/Gut	Ca. € 40,-/Sehr gut	Ca. € 20,-/Gut
Material	Stahl	Stahl	Stahl	Stahl
Upgrade-Tipp der Redaktion	Einen 120-Millimeter-Lüfter einbauen	Einen 120-Millimeter-Lüfter einbauen	Zwei 120-Millimeter-Lüfter nachrüsten	Gehäuselüfter nachrüsten
AUSSTATTUNG	2,67	2,67	2,87	2,72
Montageplätze insgesamt...	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	5 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)
... davon von außen zugänglich	5 (5,25 Zoll), 2 (3,5 Zoll)	5 (5,25 Zoll), 2 (3,5 Zoll)	5 (5,25 Zoll), 1 (3,5 Zoll)	4 (5,25 Zoll), 1 (3,5 Zoll)
Lüfter (noch freie Lüfterplätze)	1x 250 mm, 1x 120 mm (1x 120 mm)	2x 120 mm (1x 120 mm)	Keine Lüfter vorh. (2x 80 mm, 3x 120 mm/4x 120 mm)	Keine Lüfter vorhanden (5x 80 mm)
Modding	Steuerbarer Lüfter	-	-	-
Netzteil	-	-	-	-
Frontanschlüsse	2x USB, 1x eSATA, Headset	2x USB, 1x Firewire, Headset	4x USB, Headset	2x USB, 1x Firewire, Headset
EIGENSCHAFTEN	2,50	2,50	2,50	2,80
Gewicht	7 Kilogramm (leicht)	7 Kilogramm (leicht)	8 Kilogramm (leicht)	5 Kilogramm (sehr leicht)
Abmessungen (BxTxH)	20x48x46,5 cm (normal)	20x48x45 cm (normal)	20x48x44 cm (normal)	13x44x42 cm (normal)
Verarbeitung/Verwindungssteifheit	Gut/Gut	Gut/Gut	Gut/Gut	Befriedigend/Befriedigend
Materialeigenschaften	Mittleres Blech, stabil	Mittleres Blech, stabil	Mittleres Blech, stabil	Sehr dünnes Blech, wackelig
LEISTUNG	1,73	2,28	2,23	3,23
CPU-Temperatur (Windows/3D)	38 Grad Celsius/43 Grad Celsius	43 Grad Celsius/54 Grad Celsius	39 Grad Celsius/56 Grad Celsius*	64 Grad Celsius/52 Grad Celsius*
Grafikkartentemperatur (Windows/3D)	53 Grad Celsius/81 Grad Celsius	54 Grad Celsius/80 Grad Celsius	54 Grad Celsius/84 Grad Celsius*	59 Grad Celsius/83 Grad Celsius*
Gehäusetemperatur (Windows/3D)	33 Grad Celsius/34 Grad Celsius	36 Grad Celsius/43 Grad Celsius	34 Grad Celsius/38 Grad Celsius*	41 Grad Celsius/43 Grad Celsius*
Festplattentemperatur (Windows/3D)	28 Grad Celsius/30 Grad Celsius	31 Grad Celsius/32 Grad Celsius	29 Grad Celsius/32 Grad Celsius*	32 Grad Celsius/36 Grad Celsius*
Pass. Kühlleistung 3D (Proz./Graka)	51 Grad Celsius/81 Grad Celsius	56 Grad Celsius/82 Grad Celsius	56 Grad Celsius/84 Grad Celsius	52 Grad Celsius/83 Grad Celsius
Lautstärke in Sone/dB(A)	2 Sone/35 dB(A)	2 Sone/35 dB(A)	1,7 Sone/33 dB(A)	1,7 Sone/33 dB(A)
Kompatibilitätstest bestanden?	Ja	Ja	Ja	Nein
FAZIT	+ Lüfter + Ausstattung - Abstände GESAMT 2,07	+ Lüfter + Design - Abstände GESAMT 2,40	+ Modularität + Preis - Keine Lüfter GESAMT 2,41	+ Preis - Kompatibilität - Lüfter/Stabilität GESAMT 3,04

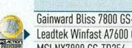
Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Call of Duty 2* und *Quake 4* ** Abgewertet

AGP-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)* 1.024 x 768	Fps (4x AA/8:1 AF)* 1.280 x 1.024	Wertung
Gainward Bliss 7800 GS+	ca. € 300,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	450/625 MHz	0,9 Sone	76,2 Fps	44,5 Fps	2,01
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 160,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	1,2 Sone	70,5 Fps	33,9 Fps	2,24
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 260,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	2,9 Sone	70,2 Fps	33,4 Fps	2,27
Leadtek Winfast A7600 GS TDH	ca. € 110,-	Geforce 7600 GS	256 DDR2 (2,5 ns)	400/400 MHz	1,3 Sone	43,7 Fps	18,6 Fps	2,62
HIS X1600 Pro IceQ AGP	ca. € 110,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 (3,5 ns)	500/396 MHz	2 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	2,99
Leadtek Winfast A6600GT TDH	ca. € 110,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2 ns)	500/450 MHz	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)* 1.280 x 1.024	Fps (4x AA/8:1 AF)* 1.280 x 1.024	Wertung
Asus EN7950GX2	ca. € 510,-	Geforce 7950 GX2	1.024 DDR3 (1,4 ns)	500/600 MHz	3,2 Sone	88 Fps	83,8 Fps	1,48
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 390,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	648/999 MHz	3,2 Sone	87,9 Fps	58,3 Fps	1,55
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 410,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	648/999 MHz	3,2 Sone	87,9 Fps	58,3 Fps	1,56
Sapphire Radeon X1950 XTX Toxic	ca. € 510,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	695/999 MHz	2,5 Sone	88,7 Fps	59,1 Fps	1,58
Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme	ca. € 410,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	675/830 MHz	0,7 Sone	82,5 Fps	53,4 Fps	1,61
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 440,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,66
Gainward Bliss 7900 GTX PCX	ca. € 400,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,67
Asus EAX1900XTX	ca. € 410,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 (1,1 ns)	648/774 MHz	4 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,68
Leadtek Winfast PX7950 GT TDH	ca. € 250,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	550/700 MHz	0,5 Sone	81 Fps	50 Fps	1,69
Club 3D Radeon X1900 XTX	ca. € 420,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 (1,1 ns)	648/774 MHz	3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,69
Xfx Geforce 7950 GT 570M Extreme	ca. € 290,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	570/730 MHz	Passiv	81,5 Fps	50,6 Fps	1,72
Point of View GF7950GT/512MB	ca. € 290,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	550/700 MHz	2 Sone	81 Fps	50 Fps	1,76
Sapphire Radeon X1900 XT	ca. € 310,-	Radeon X1900 XT	512 DDR3 (1,1 ns)	621/720 MHz	4,1 Sone	86,5 Fps	53,8 Fps	1,83
MSI RX1800XT-VT2D512E	ca. € 320,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,84
Leadtek PX7900GT TDH	ca. € 240,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	450/660 MHz	0,6 Sone	76,5 Fps	41,5 Fps	1,94
MSI NX7900GT-VT2D256E-HD	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	500/765 MHz	2,4 Sone	77,2 Fps	45,7 Fps	1,96
Xfx GF 7900 GT 520M VIVO	ca. € 260,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	520/750 MHz	3,9 Sone	77,2 Fps	46,5 Fps	2,00
Ati All-in-Wonder X1900	ca. € 280,-	Radeon X1900 AiW	256 DDR3 (1,4 ns)	500/480 MHz	2,1 Sone	82,7 Fps	41,1 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX7900 GS TDH	ca. € 180,-	Geforce 7900 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	450/660 MHz	0,3 Sone	73,5 Fps	38 Fps	2,00
Asus EN7900GT TOP	ca. € 260,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	520/720 MHz	2,4 Sone	79,4 Fps	45,9 Fps	2,03
Gainward Bliss 7900 GS PCX 512	ca. € 220,-	Geforce 7900 GS	512 DDR3 (1,4 ns)	450/660 MHz	1,5 Sone	73,6 Fps	38,4 Fps	2,04
Gainward Bliss 7900 GT PCX GS	ca. € 300,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	550/700 MHz	4 Sone	80,5 Fps	46,5 Fps	2,11
MSI NX7900GT-VT2D256EZ	ca. € 260,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	450/660 MHz	Passiv	76,5 Fps	41,5 Fps	2,11
Point of View Geforce 7900 GS	ca. € 190,-	Geforce 7900 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	550/700 MHz	2,6 Sone	76,9 Fps	42,1 Fps	2,12
Sapphire Radeon X1900 GT	ca. € 280,-	Radeon X1900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	574/594 MHz	2,6 Sone	76,5 Fps	38,3 Fps	2,18
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3	ca. € 210,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	520/495 MHz	0,8 Sone	71,8 Fps	33,7 Fps	2,18
Asus EN7600GT Silent	ca. € 160,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	Passiv	68,5 Fps	33 Fps	2,23

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 730BF	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	-	1,82
Asus PM17TU	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Benq FP71V	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95
Acer AL1751bs	ca. € 200,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97
Philips 170X6	ca. € 185,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	38 bis 210 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,02
Iiyama Prolite E431S	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 290 cd/m2	Lautsprecher	2,09
Maxdata Belinea 101730	ca. € 200,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m2	Lautsprecher	2,12

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m2	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 330,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Eizo Flexscan M1950	ca. € 800,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	25 bis 225 cd/m2	USB-Hub, Lichtsensor	1,79
Viewsonic VX922	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	1,82
Samsung Syncmaster 930BF	ca. € 270,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86
Benq FP91GX	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m2	-	1,86
Viewsonic VX924	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m2	-	1,90
Maxdata Belinea 10 19 27	ca. € 260,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 240 cd/m2	Lautsprecher	1,91
Viewsonic VP930	ca. € 380,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	60 bis 245 cd/m2	-	1,92
LG L1932P	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Sehr gut	100 bis 260 cd/m2	-	1,94
Hyundai Imagequest L90D+	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	-	2,07
Samsung Syncmaster 940B	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 300 cd/m2	Pivot	2,07

20 BIS 24 ZOLL



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.400,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m2	USB-Hub	1,68
Asus PW201 (20 Zoll)	ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m2	-	1,85
Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 350 cd/m2	USB-Hub	1,86
Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m2	-	1,88
FSC Scenicview P24-1W (24 Zoll)	ca. € 1.200,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	21 ms	Sehr gut	Gut	85 bis 430 cd/m2	USB-Hub	1,92
Dell Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 430 cd/m2	9-in-1-Kartenleser, USB-Hub	1,94

HAUPTPLATINEN

* Abgewertet, alte Testmethoden

SOCKEL 775 - CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte 965P-DQ6	ca. € 190,-	P965	F2/1.0	–	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 200,-	975X	0701/1.02G	–	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Asus P5B Deluxe Wifi	ca. € 180,-	P965	0302/1.03G	–	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 3x Firewire, Wifi, Mikro	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI 975X Platinum Pow. Ed.	ca. € 180,-	975X	7.1B4/2.1	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	5x SATA, 3x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,57
Gigabyte 965P-DS3	ca. € 130,-	P965	F3/1.0	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 Mbit/s	6x SATA	Gut	Passiv	DDR2-1.066 probl.	Bestanden	1,65
Abit AB9 Pro	ca. € 140,-	P965	1.4/1.00	–	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	10x SATA, 2x Firew., Diag.-LEDs	Befriedigend	Passiv	DDR2-1.066 probl.	Bestanden	1,70
Foxconn P9657AA	ca. € 110,-	P965	638F1P23/-	–	3	x16 (1), 4 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	5x SATA	Befriedigend	Passiv	DDR2-1.066 probl.	Bestanden	1,76
MSI P965 Neo-F	ca. € 90,-	P965	1.3/1.1	–	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	DDR2-1.066 probl.	Bestanden	2,01
Asrock ConroeXfire-eSATA2	ca. € 75,-	945P	1.20/2.01	–	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Mangelhaft	Passiv	Best. (DDR2-667)	Bestanden	2,04



SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 170,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	–	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,41
Abit KN9 SLI	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	–	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,57
Asus Crosshair	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	–	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD Post.	Gut	Heatpipe	Probleme mit 1T	Bestanden	1,61
Foxconn C51XEM2AA	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	612W1P20/-	–	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 3x Firewire, Diag-LEDs	Befriedigend	Lüfter (0,7 Sone)	Probleme mit 1T	Bestanden	1,69
MSI K9N SLI Platinum	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	1.1/1.0	–	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Befriedigend	Passiv	Probleme mit 1T	Bestanden	1,69
DFI LP UT NF590 SLI-M2R/G	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	2006/08/29/A1	–	3	x16 (2), x8/x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Diag.-LEDs	Sehr gut	Lüfter (0,1 Sone)	Prob. mit Infineon	Bestanden	1,87



SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 140,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	–	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 120,-	RD580	0305/1.02G	–	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1009/1.02	–	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,51
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,60*
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 120,-	Nforce4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	–	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 70,-	Nforce4	F11/1.1	–	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 80,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	–	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI SE	ca. € 75,-	Nforce4 SLI	0502/1.01	–	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
EVGA NF41-AX	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	E05/2.3	–	3	x16 (3), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA, Diagnose-LEDs	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	–	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatp. mit Lüft.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,77*
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 130,-	RD480	A11/A03	–	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 100,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,85*
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 65,-	Uli 1697	1.10/1.01	–	3	x16 (2), x1 (1)	100 MBit/s	4x SATA, Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94
Abit AN8 SLI	ca. € 140,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Diag.-LED	–	Bestanden	–	1,95*



SOCKEL 775 - PENTIUM 4, PENTIUM 4 EE, PENTIUM D, PENTIUM EE (KEIN CORE 2 DUO)

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32-SLI Deluxe	ca. € 170,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	–	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Pro	ca. € 95,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,98*
Abit AL8	ca. € 140,-	945P	1.2/1.0	–	2	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,31*
MSI 915P Combo	ca. € 65,-	915P	1.6/1.0	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,38*
Gigabyte 8I945P Pro	ca. € 120,-	945P	F5/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, NB-Lüfter	–	Teilbestanden	–	2,45*



ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 230,-	2x 512 MByte, DDR400	270 MHz DDR, 3,2 Volt	2-2-2-5	1,5-2-2-5	1,54
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 160,-	2x 512 MByte, DDR500	280 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-4-4-8	1,5-2-2-5	1,62
Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided	ca. € 180,-	2x 512 MByte, DDR433	280 MHz DDR, 3 Volt	2-3-2-6	2-3-2-6	1,65
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 230,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-8	2-3-3-6	1,80
Corsair TWINX2048-4400PRO	ca. € 330,-	2x 1.024 MByte, DDR550	270 MHz DDR, 3 Volt	3-3-3-8	2-3-3-6	1,85
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	ca. € 260,-	2x 1.024 MByte, DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	3-4-4-8	2,5-3-3-7	1,94
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 220,-	2x 1.024 MByte, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99



DDR2-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-667/800	Wertung
G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ	ca. € 500,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-5	3-3-3-5, 2T	1,56
Corsair TWIN2X2048-6400C4	ca. € 300,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 1T	1,59
Corsair TWIN2X2048-8500C5	ca. € 370,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,2 Volt	5-5-5-15	3-3-3-5, 1T	1,59
OCZ OCZ2P10002G-K	ca. € 440,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1000	580 MHz DDR, 2,4 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 1T	1,67
Kingston KHX8500D2K2/1G	ca. € 230,-	2x 512 MByte, DDR2-1066	540 MHz DDR, 2,2 Volt	5-5-5-15	3-3-3-5, 2T	1,75



PROZESSOR-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Ultra S775	www.caseking.de	ca. € 35,-	775	0,8/0,3 Sone	46/57 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,66
Verax Polargate Heatpipe	www.verax.de	ca. € 60,-	775	0,5/0,3 Sone	56/65 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,70
Cooler Master Hyper TX Intel	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	775	1,8/0,3 Sone	47/63 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,72
Thermalright Ultra 90 K8	www.caseking.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	57/65 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,73
Cooler Master Hyper TX AMD	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	50/64 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,76
Noctua NH-U12	www.noctua.at	ca. € 45,-	754, 939, 940, 775, AM2	0,7/0,2 Sone	55/60 Grad Celsius	FX-60/Core 2 Extreme	1,86
Zalman CNPS9500 AM2	www.alternate.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, AM2	2,6/1,2 Sone	52/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,89
Scythe Ninja Plus	www.scythe-eu.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, 478, 775	0,7/0,3 Sone	55/62 Grad Celsius	FX-60/Core 2 Extreme	1,89
Scythe Mine Cooler	www.hpm-computer.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, 478, 775	0,7/0,3 Sone	60/67 Grad Celsius	FX-60/Core 2 Extreme	1,95



VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für ...	Wertung
Zalman VF900-Cu	www.zalman.co.kr	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	47 Grad Celsius (Geforce 7900 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,80
Zalman VF700-Cu LED	www.zalman.co.kr	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	68 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,87
Zalman VF700-AlCu	www.zalman.co.kr	ca. € 20,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	71 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,88
Arctic Cooling Ati Silencer 5	www.arctic-cooling.com	ca. € 15,-	Ja (75 mm)	1 Sone	60 Grad Celsius (Radeon X850 XT)	X800/X850-Serie	1,88
Arctic Cooling Accelero X1	www.arctic-cooling.de	ca. € 15,-	Ja (60 mm)	0,8 Sone	60 Grad Celsius (Geforce 7800 GT)	6800- und 7800-Serie	1,95



NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)



	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamtleistung	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Noise Magic Liberty ELT400AWT	www.pc-world.de	ca. € 110,-	400 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,3/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,84
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 75,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 90,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Be quiet! BQT P6-430-W Pro	www.be-quiet.de	ca. € 75,-	430 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,5/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,96
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00

GEHÄUSE

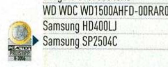
* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. Prozessor/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Silverstone TJ07	ca. € 275,-	7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	2x 92 mm, 4x 120 mm	Normal (13 Kilo)	42/89/37 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,83
Cooler Master Stacker 830	ca. € 200,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 4x 140 mm	Normal (15 Kilo)	44/89/41 Grad Celsius	32 dB(A), 1,2 Sone	1,97
Thermaltake Tai-Chi	ca. € 220,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	2x 120 mm	Schwer (20 Kilo)	43/88/41 Grad Celsius	34 dB(A), 1,7 Sone	1,99
Antec P150	ca. € 110,-	3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 120 mm, 2x 92 mm	Normal (12 Kilo)	47/87/48 Grad Celsius	30 dB(A), 1 Sone	2,16
Aerocool Aeroengine II	ca. € 60,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 1x 140 mm	Leicht (7 Kilo)	43/88/43 Grad Celsius	37 dB(A), 2,2 Sone	2,26

FESTPLATTEN

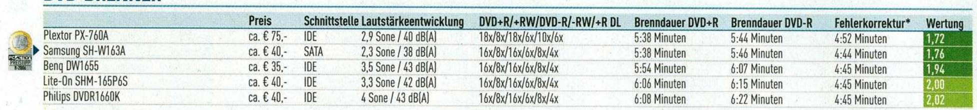
* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/ Transfer Schreiben*	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 210,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,84
Seagate ST3750640AS	ca. € 340,-	SATA II	750 GByte	7.200	0,9 Sone / 2 Sone	13,3 ms	16 MByte	65,5 MByte/s / 57,6 MByte/s	1,85
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 220,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 120,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 65,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	1,98



DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD



	Preis	Schnittstelle	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-760A	ca. € 75,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH-W163A	ca. € 40,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 35,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 40,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00
Philips DVDR1660K	ca. € 40,-	IDE	4 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:08 Minuten	6:22 Minuten	4:45 Minuten	2,02



STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 80,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Speed-Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Creative I-Trigue L3800	ca. € 120,-	2+1	48 Watt	Einfach	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,93



MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 380,-	7+1	700 Watt	–	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 230,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,64
Creative Gigaworks G500	ca. € 190,-	5+1	310 Watt	–	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	–	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 95,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	ca. € 40,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

LABORBERICHT

Scratch-Designs Giant High-Sense Mat



HERSTELLER Scratch-Designs
PREIS Ca. € 15,-
WEBSEITE www.scratch-designs.de
PREIS/LEISTUNG Sehr gut

GESAMT **1,50**

+ Hohe Rutschfestigkeit
+ Optimale Leistung für wenig Geld
+ Geringe Geräuschentwicklung
+ Für alle Spielertypen geeignet

Die Mausunterlage ist 350x240 Millimeter groß und eignet sich somit für alle Spieler, egal ob sie eine niedrige, mittlere oder hohe Mausempfindlichkeit bevorzugen. Die Höhe von nur zwei Millimetern sorgt für eine hervorragende Ergonomie. Auch die Rutschfestigkeit ist sehr gut. Unsere Testmäuse arbeiten auf dem Pad samt und sonders präzise und ohne Aussetzer. Dabei fallen die Start- und Reibwiderstände ebenso wie die Geräuschentwicklung (1,2 Sone) sehr gering aus. Die Mausmatte bietet eine ausgezeichnete Leistung für kleines Geld. (jt)

Trust 5.1 Surround USB Headset



HERSTELLER Trust
PREIS Ca. € 45,-
WEBSEITE www.trust.com
PREIS/LEISTUNG Gut

GESAMT **2,34**

+ Gute Sprachqualität
+ Guter Tragekomfort
- Mäßiger Klang
- Kein echter 5.1-Sound

Entgegen der Produktbezeichnung bieten die Kopfhörer keinen echten Mehrkanalton. Genau genommen handelt es sich um Stereo-Kopfhörer, die einen 5.1-Klang mittels eingebauter Soundkarte simulieren. Wer sich daran nicht stört, erwirbt ein solides Produkt. Die Sprach- und Soundqualität ist gut, das Kabel mit 2,5 Metern ausreichend lang und die Ohrmuscheln verfügen über eine angenehme und weiche Polsterung. Dank des voll beweglichen Arms können Sie das Mikrofon beliebig positionieren und nach oben klappen, wenn Sie es nicht benötigen. (jt)

MSC Cell Shock CS2221450

HERSTELLER MSC
PREIS Ca.€ 330,-
WEBSEITE www.cellshock.flagbit.com/de
PREIS/LEISTUNG Befriedigend

GESAMT **1,65**

+ DDR2-1000 garantiert
+ DDR2-1180 bei 2,4 Volt
+ DDR2-800 mit 4-4-4-12
- Hohe Kühlkörper

Die ersten Speichermodule des deutschen Unternehmens MSC trumpfen leistungsmäßig voll auf. Der Hersteller garantiert den DDR-1000-Betrieb mit den Latenzen 5-5-5-15 bei 2,2 Volt. Damit ist das Ende der Fahnenstange noch nicht erreicht – im Test schafften wir 590 Megahertz (DDR2-1180) bei 2,4 Volt. Bei dieser Spannung erlischt jedoch die Herstellergarantie. Durch die 3,8 Zentimeter hohen Kühler treten bei manchen Kombinationen aus Hauptplatine und Prozessor-Kühler Probleme auf. Trotzdem: Für Übertakter ein Hit. (jt)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 60,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 60,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Raptor-Gaming H1	ca. € 85,-	3,5 Meter	234 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,65
Plantronics .Audio 350	ca. € 30,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 15,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84
Compad SHS 3001	ca. € 30,-	2,5 Meter	58 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	2,05



MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G7	ca. € 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	400/800/2.000 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,62
Logitech MX 518	ca. € 35,-	8 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	108 Gramm	Ja	Nein	1,65
Razer Copperhead	ca. € 50,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,70
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	140 Gramm	Ja	Ja	1,71
Razer Krait	ca. € 35,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.600 dpi	80 Gramm	Ja	Nein	1,73
Logitech LX 7	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,77
Razer Diamondback	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	90 Gramm	Ja	Ja	1,78
Raptor Gaming M2	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400-2.400 dpi	90-110 Gramm	Ja	Nein	1,78
Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	170 Gramm	Ja	Nein	1,78
Logitech G5	ca. € 50,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	126-158 Gramm	Ja	Nein	1,83
Microsoft Int. Explorer 3.0	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	450 dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,84
Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	2,03
General Keys RF Laser Mouse	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	160 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,40
Logitech Cordless Pilot	ca. € 15,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	120 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,54
Trust MI-7500X	ca. € 25,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	140 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,56
Typhoon Office Laser Mouse	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	150 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,58



TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Revoltec Fightboard	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86
Raptor-Gaming K2	ca. € 50,-	Gut	Full-Size/normal	USB	4	Vorhanden	Ja	2,00
Enermax Aurora	ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB	Keine	–	Ja	2,15
Saitek Eclipse II	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	8	–	Ja	2,21
Ideazon MERC	ca. € 40,-	Gut	Mid-Size/normal	USB	45	–	Ja	2,25



SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 90,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Gut	1,80
Logitech Momo Racing	ca. € 95,-	6 Tasten	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcarde	Gut	Befriedigend	1,96
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 50,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,98
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	2,00
Logitech Formula Force EX	ca. € 50,-	12 + Steuerkreuz	2 Schaltknöpfe	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	2,07



GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	ca. € 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	ca. € 35,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94



JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 155,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70
Trust Predator QZ 501	ca. € 20,-	6 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	2,00



ENDKRASSE PCs

Der Einsteiger-PC

„Günstiger Office-PC, der sich auch für Spielchen zwischendurch eignet."

€ 690,-*



PROZESSOR	€ 50,-
AMD Athlon 64 3000+ (Sockel 939)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	€ 70,-
Gigabyte K8NF-9 (Nforce4)	
ARBEITSSPEICHER	€ 100,-
Take MS DDR400, 2x 512 MByte, CL2,5	
GRAFIKKARTE	€ 100,-
MSI NX7600GS-T2D256EH	
SOUNDKARTE	–
Integriert	
FESTPLATTE	€ 65,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 30,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der Aufsteiger-PC

„Solide Rechenleistung zum fairen Preis."

€ 1.135,-*

PROZESSOR	€ 160,-
Intel Core 2 Duo E6300 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 7 Pro	
HAUPTPLATINE	€ 125,-
Gigabyte 965P-DS3 (P965)	
ARBEITSSPEICHER	€ 170,-
2x Kingston DDR2-800, 512 MByte, CL4	
GRAFIKKARTE	€ 255,-
Winfast PX7900 GT TDH	
SOUNDKARTE	–
Integriert	
FESTPLATTE	€ 65,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 85,-
Seasonic SS-500HT (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der High-End-PC

„Der Ferrari unter den Spiele-PCs."

€ 1.915,-*



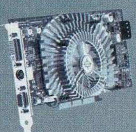
PROZESSOR	€ 475,-
Intel Core 2 DuoE6700 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 35,-
Zalman CNPS9500 AT	
HAUPTPLATINE	€ 190,-
Asus P5W DH Deluxe (i975X)	
ARBEITSSPEICHER	€ 200,-
2x OCZ DDR2-800, 1.024 MByte, CL4	
GRAFIKKARTE	€ 395,-
Sapphire Hybrid X1950 XTX	
SOUNDKARTE	€ 90,-
Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)	
FESTPLATTE	€ 65,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 85,-
Enermax Liberty (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

* Die Gesamtkosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT







MAINBOARDS

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN9 SLI	S, GL, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	124,-
KN8 SLI	S, GL, sA	939 / nF4-SLI	D+	89,-

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
i915GMm	µATX, S, V, GL, F, sA	479 / 915GM	D2	222,-
i945GTm	µATX, S, V, GL, sA	479 / 945GT	D2	199,-
i975Xa	S, GL, F	479 / 975X	D2	249,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
ALiveNF4G-DVI	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF410	D2	59,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	39,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	134,-
Crosshair	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	219,-
A8N-SLI SE	S, GL, sA	939 / nF4-SLI	D+	84,-
P5B Deluxe/WIFI-AP	S, WL, F, sA	775 / P965	D2	189,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2*	209,-

DFI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
Infinity NF Ultra II-M2	S, GL, F, sA	AM2 / nF4-U	D2	99,-
Infinity 975X/G	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	169,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	74,-
K9N Ultra-2F	S, GL, sA	AM2 / nF570	D2	84,-
K9N Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-U	D2	104,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	129,-
P965 Neo-F	S, GL, sA	775 / P965	D2	104,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

1 GB DDR2 RAM

A-DATA DDR2-800

- V-DATA Serie
- 1 GB DIMM
- DDR2-800, PC2-6400
- 240-pin
- Timings:
  - CAS Latency (CL): 5
  - RAS-to-CAS-Delay (tRCD): 5
  - RAS-Precharge-Time (tRP): 5
  - Row-Active-Time (tRAS): 18







CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,8 GHz	Northwood	533	1x 512	122,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	144,-	

Pentium® D (775)		GHz	Cache	tray	boxed
805	Smithfield	2,67	2x 1.024	89,-	96,-
925	Presler	3,0	2x 2.048	134,-	142,-
940	Presler	3,2	2x 2.048		209,-
945	Presler	3,4	2x 2.048	164,-	172,-

Core™ Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T7200	Merom	2,0	2x 2.048		299,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		419,-
T7600	Merom	2,33	2x 2.048		639,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E6300	Allendale	1,86	2x 1.024	169,-	186,-
E6400	Allendale	2,13	2x 1.024	214,-	224,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.04 8	309,-	319,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048	509,-	519,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048	969,-	979,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1x 512	62,-	76,-
3500+	Venice	2,2	1x 512		90,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	86,-	109,-

Athlon™ 64 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Orleans	2,0	1x 512		86,-
3500+	Orleans	2,2	1x 512	84,-	96,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512		122,-

Ahlon™ 64 X2 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
4200+	Manchester	2,2	2x 512		204,-
4600+	Manchester	2,4	2x 512		249,-
FX-60	Toledo	2,6	2x 1.024		789,-

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Windsor	2,0	2x 512		172,-
4200+	Windsor	2,2	2x 512	182,-	194,-
4600+	Windsor	2,4	2x 512		274,-
5000+	Windsor	2,6	2x 512		339,-
FX-62	Windsor	2,8	2x 1.024		739,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	124,-	121,-
DDR	2,0 GB	400 / 3-3-3	246,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3		129,-
SO-DDR	1,0 GB	333 / 2,5		131,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	136,-	126,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	256,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4		134,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		137,-

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 Gold EL	1,0 GB	800 / 5-5-5	149,-	139,-
DDR2 Platinum	1,0 GB	800 / 4-5-4	154,-	144,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	274,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-5-4	289,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	298,-	
DDR2 S.O.E.	2,0 GB	900 / 5-5-5	294,-	
DDR2 Urban Elite	2,0 GB	800 / 4-4-3	354,-	

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	136,-	
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	250,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	128,-	134,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	259,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	264,-	

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	122,-	119,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	236,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 2,5		124,-
SO-DDR	1,0 GB	333 / 2,5		126,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	120,-	115,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	234,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4		116,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4		119,-

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3		108,-
DDR	2,0 GB	400 / 2-3-3	249,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 5	116,-	110,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	124,-	120,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5	224,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5	244,-	

BUFFALO		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	122,-	
DDR	2,0 GB	400 / 3-3-3	222,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	114,-	115,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	130,-	127,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	234,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	254,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN7600GS SILENT/HTD	PCIe	512-D2 / GF 7600GS	134,-
EN7950GT/HTDP	PCIe	512-G3 / GF 7950GT	269,-
EN7950GX2/2PHT/1G	PCIe	1024-G3 / GF 7950GX2	539,-
N6200/TD	AGP	128-DD / GF 6200	39,-
N7600GS/HTD	AGP	256-DD / GF 7600GS	111,-

GAINWARD		MB / Chip	€
BP7600GT	PCIe	256-G3 / GF 7600GT	149,-
BP7900GS	PCIe	512-G3 / GF 7900GS	229,-
BP7950GT	PCIe	512-G3 / GF 7950GT	289,-
BP7950GX2	PCIe	1024-G3 / GF 7950GX2	529,-
7800GS SILENT GS Plus	AGP	512-G3 / GF 7800GS	319,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX7950GT	PCIe	512-G3 / GF 7950GT	259,-
PX7950GX2	PCIe	1024-G3 / GF 7950GX2	499,-
A7800GS TDH	AGP	256-G3 / GF 7800GS	239,-

MSI		MB / Chip	€
NX7600GS-T2D256EH	PCIe	256-D2 / GF 7600GS	109,-
NX7600GT-T2D256EZ	PCIe	256-G3 / GF 7600GT	179,-
NX6200AX-TD256 LF	AGP	256-DD / GF 6200AX	64,-
NX7600GS-TD	AGP	256-G3 / GF 7600GS	123,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
7900GS	PCIe	256-G3 / GF 7900GS	179,-
7900GS	PCIe	512-G3 / GF 7900GS	189,-
7950GT	PCIe	512-G3 / GF 7950GT	269,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1650PRO SILENT	PCIe	256-G3 / Rad. X1650PRO	139,-
EAX1950PRO/HTDP	PCIe	256-G3 / Rad. X1950PRO	199,-
EAX1950CF/HP	PCIe	512-G4 / Rad. X1950	419,-
EAX1950XTX/HTVDP	PCIe	512-G4 / Rad. X1950XTX	419,-
A9250/TD	AGP	128-DD / Rad. 9250	34,-

MSI		MB / Chip	€
RX1600PRO-TDE	PCIe	256-D2 / Rad. X1600PRO	89,-
RX1950PRO-VT2D	PCIe	512-G3 / Rad. X1950PRO	239,-
RX1900XT-VT2D	PCIe	256-G3 / Rad. X1900XT	269,-
RX1950XTX-VT2D	PCIe	512-G4 / Rad. X1950XTX	419,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X1600XT Ultimate	PCIe	256-G3 / Rad. X1600XT	129,-
X1950XTX ViVo	PCIe	512-G4 / Rad. X1950XTX	419,-
X1950XTX	PCIe	512-G4 / Rad. X1950XTX	599,-
9550SE	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	47,-
X1600PRO	AGP	256-D2 / Rad. X1600PRO	109,-

FESTPLATTEN

IDE

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721680	U-133	80	8 / 8.192 / 7.200	43,-
HDS721616	U-133	160	8 / 8.192 / 7.200	57,-
HDS725050	U-133	500	8 / 8.192 / 7.200	199,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
60080K0	U-100	80	12 / 2.048 / 7.200	42,-
6A320Y0	U-100	320	12 / 16.384 / 7.200	89,-
6H500R0	U-133	500	8 / 16.384 / 7.200	199,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0842N	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	43,-
HD320LD	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	89,-
HD400LD	U-100	400	9 / 8.192 / 7.200	117,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3802110A	U-100	80	8 / 2.048 / 7.200	43,-
ST3160812A	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	58,-
ST3250620A	U-100	250	8 / 16.384 / 7.200	76,-
ST3320620A	U-100	320	8 / 16.384 / 7.200	94,-
ST3750640A	U-100	750	8 / 16.384 / 7.200	359,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9 / 8.192 / 7.200	43,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	44,-
WD1600BB	U-100	160	9 / 2.048 / 7.200	56,-
WD2500JB	U-100	250	9 / 8.192 / 7.200	72,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	92,-

S-ATA

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080 SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	44,-
HDT725032 SATA2	320	9 / 16.384 / 7.200	99,-
HDS725050 SATA2	500	8 / 16.384 / 7.200	189,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6V080E0 SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	42,-
6V320F0 SATA2	320	9 / 16.384 / 7.200	92,-
6H500F0 SATA2	500	9 / 16.384 / 7.200	209,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	44,-
HD300LJ SATA2	300	9 / 8.192 / 7.200	94,-
HD401LJ SATA2	400	9 / 16.384 / 7.200	124,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST380811AS SATA2	80	8 / 8.192 / 7.200	44,-
ST3250620AS SATA2	250	8 / 16.384 / 7.200	79,-
ST3320620AS SATA2	320	8 / 16.384 / 7.200	96,-
ST3500630NS SATA2	500	8 / 16.384 / 7.200	244,-
ST3750640AS SATA2	750	8 / 16.384 / 7.200	369,-

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JD SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	44,-
WD1600YS SATA2	160	9 / 16.384 / 7.200	64,-
WD2500KS SATA2	250	9 / 16.384 / 7.200	75,-
WD3200YS SATA2	320	9 / 16.384 / 7.200	102,-
WD4000KD SATA	400	9 / 16.384 / 7.200	144,-
WD5000KS SATA2	500	9 / 16.384 / 7.200	189,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-H22N	18x / 8x	44,-	
LG GSA-H22LB	18x / 8x	47,-	
LITEON SHM-165P6S*	16x / 8x	39,-	47,-
LITEON SHW-165H6*	16x / 8x	42,-	52,-
NEC AD-7170A*	18x / 8x	42,-	
NEC AD-7173A*	18x / 8x	44,-	
PHILIPS PBDV1660G*	16x / 8x	35,90	
PHILIPS DVDR1660K	16x / 8x		39,-
PLEXTOR PX-760A*	18x / 10x	84,-	89,-
SAMSUNG SH-S182D*	18x / 8x	34,90	42,-
SAMSUNG SH-S182M*	18x / 8x	39,-	44,-

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E10L schwarz	16x / 10x		84,-
PHILIPS SPD3000CC	16x / 8x		64,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
SAMSUNG SH-S183A*	18x / 8x	42,-	
PLEXTOR PX-760SA*	18x / 10x	109,-	114,-

Blu-ray

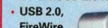
ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-101A*	2x / 2x	849,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich

160 GB externe Festplatte

WD WDXF1600JBRNE

- WD Dual-option™ Media Center
- 160 GB Kapazität
- 8,9 ms Zugriffszeit
- 8 MB Cache • 7.200 UPM
- integrierter Cardreader
- 2-Port USB 2.0 Hub
- USB 2.0, FireWire





89,-

WD Western Digital®



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





WWW.ALTERNATE.DE

IM INTERNET 10.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

24 h Bestellhotline: **01805-905040***

* € 0,12 / Minute

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB v1.1	125	USB2.0-Stick	39,-
FRITZ!Box WLAN 3030	54	Router/Modem	114,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	189,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	39,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	45,-
DWL-2100AP	108	Access Point	84,-
DI-624	108	Router	67,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WPC54GS	54	PC-Card	47,-
WUSB54GC	54	USB2.0	34,-
WRT54GL	54	Router	64,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	49,-
WN511T RangeMax	300	PC-Card	94,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	49,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	79,-
DG834PNB RangeMax	108	Router/Modem	124,-
WNR854T	300	Gigabit Router	144,-

Modems

Diverse	Art	Typ	€
AVM FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-
AVM FRITZ!Card DSL v2.0	DSL	PCI	79,-
AVM FRITZ!X USB v3.0	ISDN	USB	114,-
DEVOLO MicroLink 56K bulk	analog	PCI	16,-
DEVOLO MicroLink ADSL Fun	DSL	USB	64,-

Router

AVM	Art	Ports	€
FRITZ!Box 2030	DSL-Modem	2	92,-
FRITZ!Box 2070	DSL-Modem	4	89,-
FRITZ!Box Fon 5050	DSL-Modem/VoIP	2	134,-

D-LINK	Art	Ports	€
DI-604	DSL	4	32,-
DVG-1402S	DSL/VoIP	4	99,-
DGL-4100	Gigabit Router	4	99,-

Diverse	Art	Ports	€
LINKSYS AG241	DSL-Modem	4	57,-
NETGEAR RP614	DSL	4	34,-
NETGEAR DG834B	DSL-Modem	4	59,-

TFT-MONITORE

BELINEA	ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr 8	17,0		184,-
1905 G1	gr 8	19,0		199,-

BENQ	ms	Zoll	Merkmale	€
FP91GX	si 4	19,0	DVI-D	249,-
FP93GX	si 2	19,0	DVI-D	309,-
FP202W	bl 8	20,1	DVI-D	369,-

EIZO	ms	Zoll	Merkmale	€
S1701SH	gr o. bl 4	17,0	DVI-D/Sound/Pivot	299,-
S1931SH	gr o. bl 16	19,0	DVI-D/Sound	449,-
S2100	gr o. bl 16	21,3	DVI-D/USB	889,-
S2410W	gr o. bl 16	24,0	2x DVI-I/USB	1.129,-

IIYAMA	ms	Zoll	Merkmale	€
E1700S-B1	bl 5	17,0	DVI-D/Sound	189,-
E1700S	si. o. bl 2	17,0	DVI-D/Sound	209,-
E1900WS	si. o. bl 5	19,0	Sound	219,-

Diverse	ms	Zoll	Merkmale	€
ACER AL1716As	si 8	17,0		184,-
ACER AL1916As	si 8	19,0		234,-
ASUS PW191	bl 8	19,0	DVI-D/Sound/Pivot	319,-
ASUS MM19SE	si 8	19,0	Sound	209,-
LG L1919S	si 8	19,0		209,-
LG L1952TQ	si 4	19,0	DVI-D	259,-
LG L204WT	si 5	20,1	DVI-D	329,-

LEADTEK Grafikkarte

WinFast PX7950GT-TDH

- NVIDIA® GeForce™ 7950 GT Chip
- 512 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 550 MHz Chiptakt
- 1.400 MHz Speichertakt
- 2x DVI-I, TV-Out
- PCIe x16



259,-

Leadtek®

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

ATX PC-Gehäuse

ZALMAN FC-ZE1 Fatal1ty

- extern: 4x 5,25", 1x 3,5"; intern: 3x 3,5"
- Lüfter: 1x 120 mm (Rückseite, rote LED), 2x 92 mm (Front, rote LEDs)
- USB, FireWire und Audio in der Front
- Aluminium-Gehäuse
- inkl. Window-Kit
- schwarz





369,-

PC-Gehäuse

COOLERMASTER	Farbe	Typ	Netzteil	€
Centurion 5	Silber o. Blau	Midi	--	54,-
Cavalier 3	Silber	Midi	--	64,-
Stacker	Silber/Schwarz	Big	--	133,-

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-7 PlusII	Silber	Midi	--	89,-
PC-60A PlusII	Silber	Midi	--	129,-
PC-V1000B Plus	Schwarz	Midi	--	199,-

THERMALTAKE	Farbe	Typ	Netzteil	€
Mambo	Schwarz	Midi	--	44,-
Armor*	Schwarz	Big	--	129,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLERMASTER eXtremePower	380 W	ATX2	44,-
COOLERMASTER RealPower	550 W	ATX2	109,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX GALAXY	1000 W	ATX2	349,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	84,-
THERMALTAKE Toughpower CM	700 W	ATX2	119,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	99,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
IDEAZON Merc Gaming Keyboard	USB	39,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2	24,-
MS Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	26,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	59,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	USB, PS/2	24,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB, PS/2	44,-
MX Revolution	USB	89,-
G5 Laser Mouse	USB	59,-

Diverse	Anschluss	€
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	59,-
SAITEK Notebook Optical Mouse	USB	12,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Gamepads & Joysticks

LOGITECH	Typ	€
Rumblepad II refresh	Gamepad	28,-
Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-

SAITEK	Typ	€
Cyborg EVO	Joystick	29,-
Cyborg EVO Force	Joystick	49,-
X52 Flight Controll	Joystick	99,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Farbe	€
EVERGLIDE Titan Gaming Mat	Schwarz	16,-
GAMESDOCTOR X9001	Schwarz	12,50
RAZER Mantis Speed	Schwarz	24,90
RAZER Mantis Control	Schwarz	24,90
RAZER eXact Mat	Schwarz	29,-
SHARKOON 1337 Gaming Mat „Shooter"	Camouflage	9,90
STEELPAD QcK	Schwarz	9,50

BAREBONES

BIOSTAR	Merkmale	Sockel / Chip	€
iDEQ N1	S, V, L, sA	754 / nF410	164,-
iDEQ C1	S, L, sA,	775 / P4M800	159,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	€
MEGA mPC 800K	S, V, L, F	754 / K8M800	169,-
Hetis 800 Lite	S, V, L	775 / P4M800Pro	139,-
Hetis 915 Lite	S, V, GL	775 / 915GL	164,-
Hetis 915	S, V, GL, F	775 / 915GL	179,-

SHUTTLE	Merkmale	Sockel / Chip	€
SN27P2	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-U	429,-
SN26P	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	399,-
SN21G5	S, L, V, F, sA	939 / nF410	249,-
SD11G5	S, V, GL, F	479 / 915GM	389,-
SS31T	S, V, L, F, sA	775 / SiS 662	139,-
SD32G5	S, V, GL, F, sA	775 / 945G	319,-
SD36G5 ViiV	S, V, GL, F, sA	775 / 945G	359,-
SD37P2	S, GL, F, sA	775 / 975X	449,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	99,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty	PCI	139,-
CREATIVE X-Fi Platinum	PCI	169,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	149,-

Headsets	Anschluss	€
LOGITECH Precision Gaming	Klinke	29,-
PLANTRONICS .Audio 350	Klinke	34,-
RAZER Barracuda HP-1	Klinke	139,-
SAITEK GH20 Vibration Headset	Klinke	29,-
SENNHEISER PC 160	Klinke	69,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	Klinke	79,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Emerald H601	Sempron 64 3200+	512 MB	80 GB	DVD-ROM	VIA S3 Graphics DeltaChrome	349,-
Ruby H601	Athlon 64 3200+	512 MB	160 GB	DVD±RW DL	128 MB GeForce 6200 TC, PCIe	469,-
Brilliant H601	Athlon 64 X2 4800+	2.048 MB	2x 250 GB	DVD±RW DL	256 MB GeForce 7900GT, PCIe	1.299,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6M-Q055H	Sempron-M 3400+	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	XP Home, MS Works	879,-
A6RP-AP014H	Celeron-M 420	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, MS Works	739,-
A6TC-AP009H	Turion 64 X2 TL-50	15,4	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, GeForce Go 7300, Webcam	989,-
W1JC-AJ001P	Core Duo T2500	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	XP Pro, Radeon X1600, TV-Tuner	1.949,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Q35-T2300 Cotezaa	Core Duo T2300	12,1	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, Bluetooth	1.199,-
R40-T5500 Cinoso	Core 2 Duo T5500	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	XP Home	999,-
R55-T5500 Cemro	Core 2 Duo T5500	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	XP Home	1.199,-

GAMES

Action	€
Battlefield - Vietnam	9,-
Battlefield II	44,90
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II - Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Blazing Angels Squadron of WWII	38,90
Peter Jacksons King Kong	38,90
Quake 4	16,-
Ravenshield Athena Sword Addon	6,90

Rollenspiel & Adventure	€
Dark Age of Camelot Bundle	25,90
Diablo II Gold	17,50
Dungeon Siege II	24,90
Gothic 3	46,-
Guild Wars	38,90
Guild Wars - Factions	37,90
Guild Wars - Nightfall	37,90
The Elder Scrolls IV - Oblivion	31,90
Titan Quest mit dt. Untertiteln	39,90
World of Warcraft - Burning Crusade AddOn	34,90
World of Warcraft	19,-

Sport & Simulation	€
Biathlon 2006	25,90
Die Gilde 2	44,-
Die Sims 2	44,90
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	26,90
FIFA Football 07	47,-
Flight Simulator X	47,-
Flight Simulator X Deluxe	57,-
Fussballmanager 2006	44,90
NHL 07	44,-
Need for Speed Most Wanted	19,90
Need for Speed Underground 2 Classic	19,-

Strategie	€
Age of Empires III - War Chief Addon	29,-
Anno 1701	44,-
C&C Generäle - Die Stunde Null Addon	7,90
Civilization IV	22,90
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
ParaWorld	44,-
Warcraft III - Frozen Throne Addon	10,90
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	19,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	9,90

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.









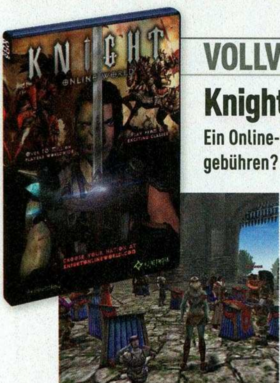


ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 16:00 Uhr



VOLLVERSION

Knight Online

Ein Online-Rollenspiel ohne Monatsgebühren? Wir haben es, Sie nun auch!

- 5 Charakterklassen
- Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe
- 10 Millionen Spieler
- Kostenpflichtige Gegenstände

GENRE	Online-Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	Internet
SPRACHE	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (ja)
INTERNET	www.knightonlineworld.com



VOLLVERSION

Skispringen Winter 2006

Vergessen Sie Ihren nächsten Winterurlaub, schließlich gibt es *Skispringen Winter 2006*!

- Umfangreicher Karriere-Modus
- Trainer-Laufbahn
- Olympische Schanze
- Hot-Seat-Mehrspieler-Modus

GENRE	Sportspiel
VORAUSSETZUNG	1 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.cdv.de



Add-on

Vietcong 2: Fist Bravo

Fahren Sie mit diesem Add-on zurück in die grüne Hölle!

Der Kampf um das virtuelle Vietnam tobt weiter: Bei der Erweiterung *Fist Bravo* für den knallharten Taktik-Shooter *Vietcong 2* liefern Sie sich erbitterte Kämpfe im Dschungel und in Städten. Für die Installation des Add-ons benötigen Sie die Vollversion von *Vietcong 2*.



GENRE	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG	Vietcong 2
SPRACHE	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.vietcong-game.de



Add-on

Der Schatten von Undernzit

Ein famoses Erweiterung-Pack zu *Neverwinter Nights*!

Für die Installation von *Neverwinter Nights: Der Schatten von Undernzit* muss das Hauptspiel *Neverwinter Nights* in der aktuellen Version (v1.68) installiert sein. Den Patch finden Sie ebenfalls auf unserer DVD, das Hauptprogramm zum Beispiel auf dem Datenträger der PC-Games-Ausgabe 12/06.

Die Seriennummer finden Sie auf der DVD-Hülle.



GENRE	Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	Neverwinter Nights
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	nwn.bioware.com

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.



SEITE A

VOLLVERSIONEN:
Neverwinter Nights: Der Schatten von Undernzit (Add-on)
Skispringen Winter 2006

DEMOS:
Battlefield 2142
Kenny's Adventure
Need for Speed: Carbon
Pro Evolution Soccer 6
Terrorist Takedown: Covert Operations (Nur auf Ab-18-DVD!)

EXTRAS:
Dead United: Zombie Girl
Gothic: Der Film (Teil 2)

TIPPS & TRICKS:
Battlefield 2142
Company of Heroes
Gothic 3
Neverwinter Nights: Der Schatten von Undernzit

PATCHES:
Battlefield 2142 v1.01
Company of Heroes v1.2.0 (d)
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 v1.06 (d)
Die Gilde 2 v1.20 von v1.xx (d)
Die Siedler 2: Die nächste Generation Patch 9801 (d)
El Matador v1.1 (d)
Far Cry Patch v1.4 (d)
F.E.A.R. v1.08 (d)
FIFA 07 Patch #1 (int)
Gothic 3 Patch #1 (d)
Gothic 3 v1.08 (d)
Neverwinter Nights: Der Schatten von Undernzit v1.68 (d)
Paraworld v1.01 (int)
Prey Patch v1.2 (int)

HARDWARE-TREIBER:
WinXP, 2000:
Ati Catalyst CCC v.6.9
Ati Mobile Catalyst v.6.9
Nvidia Forceware Geforce Go 7800 7900 v.84.63
Nvidia Forceware v.91.47

TOOLS:
7-Zip v.4.42
Adobe Reader 7.0
Ati Catalyst-Treiber bei Nforce4-Problemen
Atitool v.0.25 Beta15
Atuner v.1.9.49.8421
CPU-Z v.1.37
DirectX 9.0c
Forcewareunlock
Fraps v.2.7.4
Gamers.IRC 5.0
Memtest86+
Microsoft .Net Framework v2.0
Nhancer v.1.2.2
Nvhardpage v.SE 3.4
Powerstrip v.3.70
Prime95 v.2.414 32Bit
Prime95 v.2.414 64Bit
Riva Tuner v.2.0 RC16
Rtool v.0.9.9.8 RC11
Sisoftware Sandra Lite 2007 v.SP1 10.105
Smartsurfer 3.2
Speedfan v.4.30
Suche
VLC 0.8.4a win32
Wallpapers
Winzip

SEITE B

VOLLVERSIONEN:
Knight Online
Vietcong 2: Fist Bravo (Add-on)

DEMOS:
Eragon
Race

VIDEOS:
Charts
F.E.A.R.: Extraction Point (erweitert auf Ab-18-DVD!)
Autogrammstunde Gothic 3
Need for Speed: Carbon
Outtakes
PC ACTION kocht Hellschneck: London
PC ACTION spielt Decathlon
Pro Evolution Soccer 6
Scarface (erweitert auf Ab-18-DVD!)
Schnitte in Spielen (Nur auf Ab-18-DVD!)
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
The Elder Scrolls 4: Oblivion - Blood & Mud 3 Trial
Vorlesung des Monats
World of Warcraft: The Burning Crusade

TRAILER:
Clive Barker's Jericho
Frontlines: Fuel of War
You are Empty (Nur auf Ab-18-DVD!)

SPIELERFORUM:
Die Schlacht um Mittelerde 2
- Anorien
- City Beredor
- Creep War
- Die Festung
- Dragoth Plains
- Fantasyland
- Hidden City
- The Battle for Moria
- The Great Race v2.0
- Towerdefense v3
- Warland: One Way
Neverwinter Nights
- Das Problem der Sha'Lari
- Die Drachen von Samaris
- Die Schneefestung
- Elaana
- Nahende Finsternis
Quake 4
- Hardgore
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Blood & Mud 1 bis 3
- Construction Set 4
- Marodan Osdakal
- Vampiquest
Titan Quest
- Andromedas Sacrifice
- Deutscher Sprachpatch

DVD-Inhalt

Achtung!

A → B DVD

Unsere DVD ist eine Wende-DVD!
Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

Das pappt!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem!

Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan

Chefredakteur/Objektleitung **Heinrich Lenhardt**
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Joachim Hesse**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
(Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele Dennis Blumenthal, Lukasz Ciszewski, Alexander Frank, Christian Gürnth, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme
Mitarbeiter dieser Ausgabe Manuel Grundmann, Jürgen Krauß, Dr. Andreas Lober, Gerriet Ohls, Tobias Schmitz, Philipp Schönert
Praktikanten Henner Schröder, Jan Trommler
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat

Art-Director Andreas Schulz

Layout Carola Giese (Ltg.), Silke Engler, Jesse Grose, Anja Grosler, Philipp Heide, Marco Leibetseder
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Carola Giese, © THQ
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Ralph Wollner (Ltg.), Justin Stolzenberg, Sebastian Thöing, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Judith Gratias: Tel: +49 911-2872-258; judith.gratias@computec.de
Markus Kirchner: Tel: +49 911-2872-342; markus.kirchner@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Andrea Nikuta-Meerloo: Tel +49 911 2872-251; a.nikuta-meerloo@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2006: 520.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882 882, Fax: +43 6246 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

DIE PC ACTION 2/2007 ERSCHEINT AM 20. DEZEMBER 2006.

Äktschn Män S.T.A.L.K.E.R.

KARGE LANDSCHAFTEN, SELTSAM UNWIRKLICHE WOLKENGEBILDE .. DAS IST EINDEUTIG S.T.A.L.K.E.R.! OK, MACHEN WIR UNS AUF DEN WEG UND SUCHEN EIN PAAR...

... KREATUREN !?

OOOUUUUUUHH!

WILDE, BLUTGIERIGE HUNDEMUTATIONEN HABE ICH MIR ABER WENIGER NIEDLICH VORGESTELLT!

OH GOTT ! EINE WIDERLICHE ZERFALLENDE ZOMBIEARTIGE KREATUR!?

KNACK!

FUCHTELN SIE NICHT SO DAMIT HERUM UND NEHMEN SIE DIE ALBERNE MASKE AB! STRAHLUNG GIBT ES HIER SCHON SEIT EWIGKEITEN NICHT MEHR!

DAMALS, ALS MAN BEGONNEN HATTE DAS SPIEL ZU PROGRAMMIEREN, DA WAR ALLES VERSEUCHT... ABER DAS IST SCHON LANGE HER!

TJA, EINIGE SPIELE WERDEN VON DER ZEIT EINGEHOLT UND MANCHE IRGENDWANN ÜBERHOLT!

Die coolsten Konsequenzen der Tschernobyl-Katastrophe

	 Foto: action press	 Foto: action press		 Foto: action press
PLATZ 1 *S.T.A.L.K.E.R.*	**PLATZ 2** Strahlende Gesichter	**PLATZ 3** Mutationen	**PLATZ 4** Lordi	**PLATZ 5** Krebs
DEFINITION				
Ein seit Jahren angekündigtes Action-Rollenspiel mit einer Thematik, an die sich bisher nicht sehr viele Entwickler heranwagten. **5,5**	Laut Umfragen waren nur zwei Prozent der Bewohner unglücklich. Die anderen schickten den Antwortbogen nicht zurück (weil: tot). **3,3**	Durch Veränderungen im Erbgut entstehen Frauen mit drei Brüsten (lobenswert) oder Schweine mit Doppelschnauze (siehe Foto). **6,5**	Lordi ist eine finnische Hard-Rock-Gruppe, die sich bescheuerte Kostüme und grässliche Masken überstreift, wie das Bild oben beweist. **1,2**	Rund um Tschernobyl entdeckten Wissenschaftler neue Krebsarten. Besonders bösartig: der Dietherkrebs. Faszinierend! **2,2**
VERBREITUNG				
S.T.A.L.K.E.R. soll in sämtlichen wichtigen Ländern erscheinen, darunter Swasiland, Papua-Neuguinea und der DDR. **83,5**	Angrenzende Dörfer begannen zu leuchten, die Menschen zu strahlen. Dies erzeugte eine Atmosphäre permanenter Glückseligkeit. **17,5**	Noch Hunderte Kilometer vom explodierten Reaktor entfernt tauchen solche lustigen Anomalien auf. **87,5**	Nach dem diesjährigen Eurovision Song Contest ist Lordi so bekannt wie ein bunter Hund. Jedes Kind kennt die Texte in- und auswendig. **46**	In jedem See, der an das Gebiet grenzt, lebt der seltene Fangschreckenkrebs namens Lysiosquilla maculata. Fein! **25,5**
FOLGEN FÜR DIE MENSCHHEIT				
Grenzenloser Spielspaß: Das motivierende Spielprinzip von *S.T.A.L.K.E.R.* entwickelt sich zum Dauerbrenner. Glauben wir. **23,4**	Durch die gute Laune und die vielen Feten hatten die Menschen keine Zeit zum Arbeiten. Mit der Region ging es wirtschaftlich bergab. **5,2**	Manche hirnlosen Mutanten könnten eine Spielezeitschrift gründen und der PC ACTION Konkurrenz machen. Bitte nicht! **66,6**	Durch Lordi denken die Anhänger, es wäre cool, hässlich zu sein. Prominentester Fan: Kollege Christian Gürnth. **12**	Sollten sich die Krebse weiterhin so schnell fortpflanzen, könnten die Viecher erst die Ukraine und später die Welt an sich reißen. **15,5**
ERGEBNIS				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Definition x Verbreitung) : Folgen für die Menschheit = Ergebnis

Die Steine oder keine!

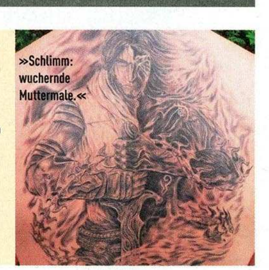
Thomas Heinrich spielt gern mit kleinen Steinen: „Ich lese eure Zeitung regelmäßig und habe in der vergangenen Ausgabe voller Vorfreude den *Battlefield 2142*-Test gelesen. Um mir die Zeit bis zur Demo zu verkürzen, habe ich mich daran gemacht, den L5-Riesig nachzubauen. Da ich auch euren *Lego Star Wars*-Test gelesen habe, kam mir da auch glatt eine Idee." Für den kommenden Monat wünschen wir uns Lara Croft mit Lego-Brüsten, Thomas!



»Zugenommen: Sonys Roboterhund Aibo.«

Heißer Stecher

PC ACTION-Leser Andreas Dambach ist durchgeknallt und seit Neuestem tätowiert. „Zur *Prince of Persia*-Reihe hab ich eigentlich nicht so den Bezug", schreibt er. Aha! „Das Tattoo habe ich in zwei Sitzungen in Österreich anfertigen lassen. Insgesamt hat es circa 15 Stunden gedauert! (Aua ...!) Das Ganze war natürlich nicht gerade billig (1.500 Euro!)."



»Schlimm: wuchernde Muttermale.«

Wir wollen hoch hinaus!



»Natürlich können Sie einen *Wachtturm* bekommen.«

Es gibt sie wirklich: Leser aus der Schweiz. Der Züricher Marco Schläpfer schreibt uns: „So, ich wollte auch mal meine ‚five minutes of fame' einlösen und habe euch deshalb mein Ferienfoto vom Kilimandscharo geschickt. Noch nie war eine PCA so weit oben! Als mir dann beim Abstieg das Toilettenpapier ausgegangen ist, bewies mir die PCA ihre oft hochgelobte Vielseitigkeit." Du uns auch, Marco!

In letzter Minute*



RAINBOW SIX: VEGAS

Sie glauben, nach dieser Ausgabe kann es nicht mehr besser werden? Da liegen Sie falsch! In Ausgabe 2/2007 zünden wir ein wahres Feuerwerk des guten Action-Geschmacks. Ein echter Leckerbissen wird vermutlich *Rainbow Six: Vegas*. Der Taktik-Shooter sieht immer besser aus und glänzt tatsächlich mit frischen Ideen. Doch ob es cooler wird als *Duke Nukem Forever*?

Außerdem ...
feiert PC ACTION. Es gibt sie seit mittlerweile elf Jahren. Ihnen schenken wir deswegen massenhaft tolle Gewinnspielpreise. Unbedingt anschauen!

* Alle Angaben ohne Gewähr



Epilog

Hesse: Wie gefällt Ihnen unser Report über geschnittene Spiele, Cisuncutewski?

Ciszewski: Ich bin froh, dass sich endlich mal jemand dieses Themas angenommen hat. Als Schneidungskind bin ich für jede Information dankbar.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 20. DEZEMBER 2006

ECHTER GESCHMACK UND ZERO ZUCKER.

WARUM DANN NICHT
AUCH TOP-MODELS
MIT ZERO TOP?

NEU!



WWW.COKE.DE